# CITIES: SKYLINES
Ausführlich getestet: Das bessere Sim City!



# GRATIS-HEFT GRAND THEFT AUTO 5
16-Seiten-Beilage mit Tipps, Cheats und Weltkarte

PC Games MAGAZIN
Wissen, was gespielt wird

## SWORD COAST LEGENDS
Cooles Oldschool-Rollenspiel mit kultiger D&D-Lizenz

## BATTLEFIELD: HARDLINE
Getestet: Wie viel Spaß machen die Multiplayer-Gefechte?

DEUTSCHLANDEXKLUSIV

# MAD MAX
Brachiale Auto-Duelle, irre Endzeit-Action: Wir haben den Open-World-Knaller der Just Cause-Macher ausführlich gespielt + Special zum Kinofilm Mad Max: Fury Road

## DREADNOUGHT
EXKLUSIV GESPIELT

Gigantische Taktik-Schlachten in Unreal-Grafik

## REPORT: GOOD OLD GAMES
Zum Deutschlandstart: Ein Blick hinter die Kulissen der Retro-Spieleplattform

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 272
04/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80




EXKLUSIV FÜR PlayStation®4
de.playstation.com/bloodborne
VON DEN ENTWICKLERN VON
DEMON SOULS UND DARK SOULS
Bloodborne™
JETZT ERHÄLTLICH
"Bloodborne™ hat mich optisch regelrecht umgehauen."
gameswelt.de
"Der Tod lauert überall."
Computer Bild
"In Bloodborne™ ist nichts harmlos"
play4
FROM SOFTWARE
PS4™
16

EDITORIAL

# Saure-Gurken-Zeit? Von wegen!

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

In den Monaten Oktober und November brummt der PC-Spiele-Markt. Zu keiner anderen Jahreszeit erscheinen mehr Titel. Dezember und Januar sind dagegen vergleichsweise ruhig, um nicht zu sagen totenstill. Im Februar und teilweise auch noch im März erscheinen dann die Titel, die nicht mehr rechtzeitig vor Weihnachten fertig geworden sind. Danach beginnt das, was wir in der Spielebranche als Saure-Gurken-Zeit bezeichnen. In den knapp drei Monaten zwischen den letzten Nachzügler-Releases Ende März und der E3 herrscht in Sachen Spieleveröffentlichungen seit Jahren absolut tote Hose. Die Gründe liegen auf der Hand: Mit Neuankündigungen warten Hersteller in der Regel bis zur weltgrößten Spielemesse E3 Mitte Juni, um ein entsprechendes Forum für ihr Baby zu haben. Veröffentlichungen sind fast ausgeschlossen, weil man befürchtet, dass Titel in den Regalen liegen bleiben, wenn draußen die Frühlingssonne lockt.

In diesem Jahr ist das anscheinend erstmals ganz anders. Wenn ihr diese Ausgabe der PC Games durchblättert, dann werden euch sofort die (zu dieser Jahreszeit) rekordverdächtigen 30 Seiten Tests auffallen – prallvoll mit erstklassigen Spielen wie *Cities: Skylines, Ori and the Blind Forest, Hotline Miami 2* oder *Assassin's Creed: Rogue*. Für die folgende Ausgabe sieht es sogar noch besser aus: Mit *The Witcher 3, Project Cars, Batman: Arkham Knight, Pillars of Eternity und GTA 5* erscheinen bis zur E3 so viele gute Spiele wie noch nie zu dieser Zeit. Und das Beste daran: dank der großen Vielfalt ist praktisch für jeden was dabei. Für alle, die sich besonders auf *Grand Theft Auto 5* freuen, haben wir ein besonderes Extra, das sich perfekt zur Vorbereitung auf Rockstars Ausnahmetitel eignet: ein 16 Seiten starkes Gratis-Heft mit zahlreichen Tipps und einer umfassenden Weltkarte mit vielen Secrets.

Bevor wir euch nun in die Lektüre der Ausgabe entlassen, noch ein kurzer Hinweis: unsere große PC-Games-Umfrage, die wir im letzten Heft gestartet hatten, läuft noch bis zum 1. April (kein Witz!). Falls ihr noch nicht teilgenommen habt und die Chance nicht verpassen wollt, für eure Meinung einen Preis abzuräumen, dann scannt einfach den nebenstehenden QR-Code und holt das gleich noch nach. Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblingsmagazins wünschen

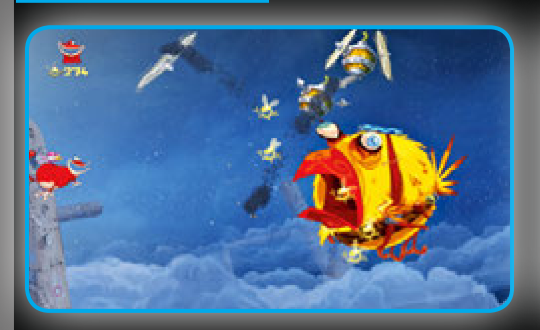


**Wolfgang und das PC-Games-Team**

# ... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

## RAYMAN ORIGINS







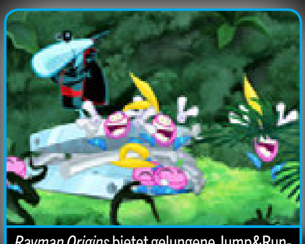

Hüpft und turnt in bester 2D-Jump&Run-Manier durch unsere Vollversion *Rayman Origins*. Über 60 wunderschön gestaltete und von Hand gezeichnete Levels erwarten euch. Spielt als Rayman, Globox oder als Kleinling-Magier und besiegt herrlich skurril gestaltete Gegner. Das Spiel bietet im Verlauf des Solomodus auch jederzeit die Möglichkeit, aus der laufenden Einzelspielerkampagne in ein Koop-Erlebnis mit bis zu drei weiteren Mitspielern am lokalen PC zu wechseln. *Rayman Origins* bietet viele spaßige Momente und ist bestens als Party-Spiel geeignet.
**HINWEIS:** Zusätzliche Eingabegeräte für den Koop-Modus müsst ihr vor dem Spielstart an den PC anschließen. Sollten die Pads in den Optionen nicht angezeigt werden, prüft, ob sie vom Windows-System auch erkannt wurden, und setzt in den Spieloptionen die Steuerung auf Standard zurück.

### INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Die Installation unserer Vollversion erfolgt einfach über den entsprechenden Eintrag im DVD-Menü. Die Eingabe einer Seriennummer oder eine Online-Aktivierung ist nicht nötig. Der Koop-Modus lässt sich mit bis zu vier Teilnehmern lokal an einem PC spielen.

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows XP, P4 mit 3,0 GHz/Athlon 64 3000+ mit 1,8 GHz, 1 GB RAM (XP) bzw. 1,5 GB RAM (Win 7), Geforce 6800GT/Radeon X600XT mit 128 MB, 2,3 GB freier Festplattenspeicher
**Empfohlen:** Core 2 Duo E4400 mit 2,0 GHz/Athlon 64 X2 3800+ mit 2,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600GT/Radeon HD 2600XT



*Rayman Origins* bietet gelungene Jump&Run-Action für die ganze Familie!

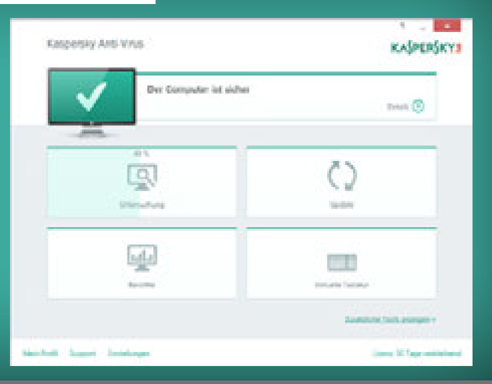
## FAKTEN ZUM SPIEL:

- Über 60 Levels feinste 2D-Jump&Run-Action
- Koop-Modus für bis zu vier Spieler an einem PC möglich
- Eignet sich als Party-Spiel
- Geschmeidige Animationen
- Erstklassiger Soundtrack
- Kreatives Level- und Gegner-Design im Cartoon-Stil
- Bietet viel Sammel-Content
- Ultraschräge Bossgegner
- Viele spielbare Charaktere
- Gut umgesetzte Steuerung

## KASPERSKY ANTI-VIRUS 2015*

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**Mindestens:** Windows XP/Vista/7/8/8.1 jeweils als 32- oder 64-Bit-Version, Microsoft Internet Explorer 8 oder höher, Microsoft Windows Installer 3.0 oder höher, ca. 480 MByte freier Festplattenspeicher, Microsoft .Net Framework 4.0 oder höher, Internetverbindung zur Aktivierung und für Produkt-Updates. Die Lizenz gilt für ein halbes Jahr und für bis zu drei PCs.




## INHALT DER 1. DVD

**VOLLVERSION**
- Rayman Origins
- Kaspersky Anti-Virus 2015

**VIDEOS (MAGAZIN)**
- Let's Play Unreal Tournament
- Meisterwerke: Everquest
- Vollversion: Rayman Origins

**VIDEOS (TEST)**
- Assassin's Creed: Rogue
- Cities: Skylines
- Homeworld: Remastered Collection
- République Remastered
- Resident Evil: Revelations 2
- The Book of Unwritten Tales 2

**VIDEOS (TRAILER)**
- Games TV 24

**TOOLS**
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

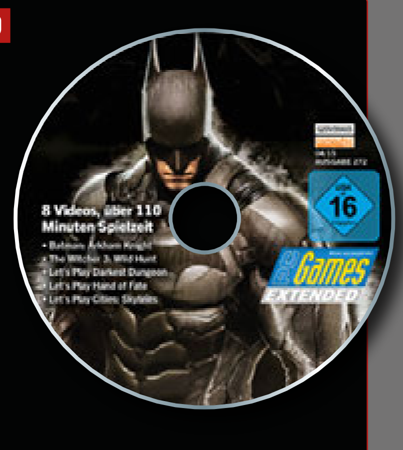



## INHALT DER 2. DVD

**VIDEOS (MAGAZIN)**
- Let's Play Darkest Dungeon
- Let's Play Cities: Skylines
- Let's Play Hand of Fate

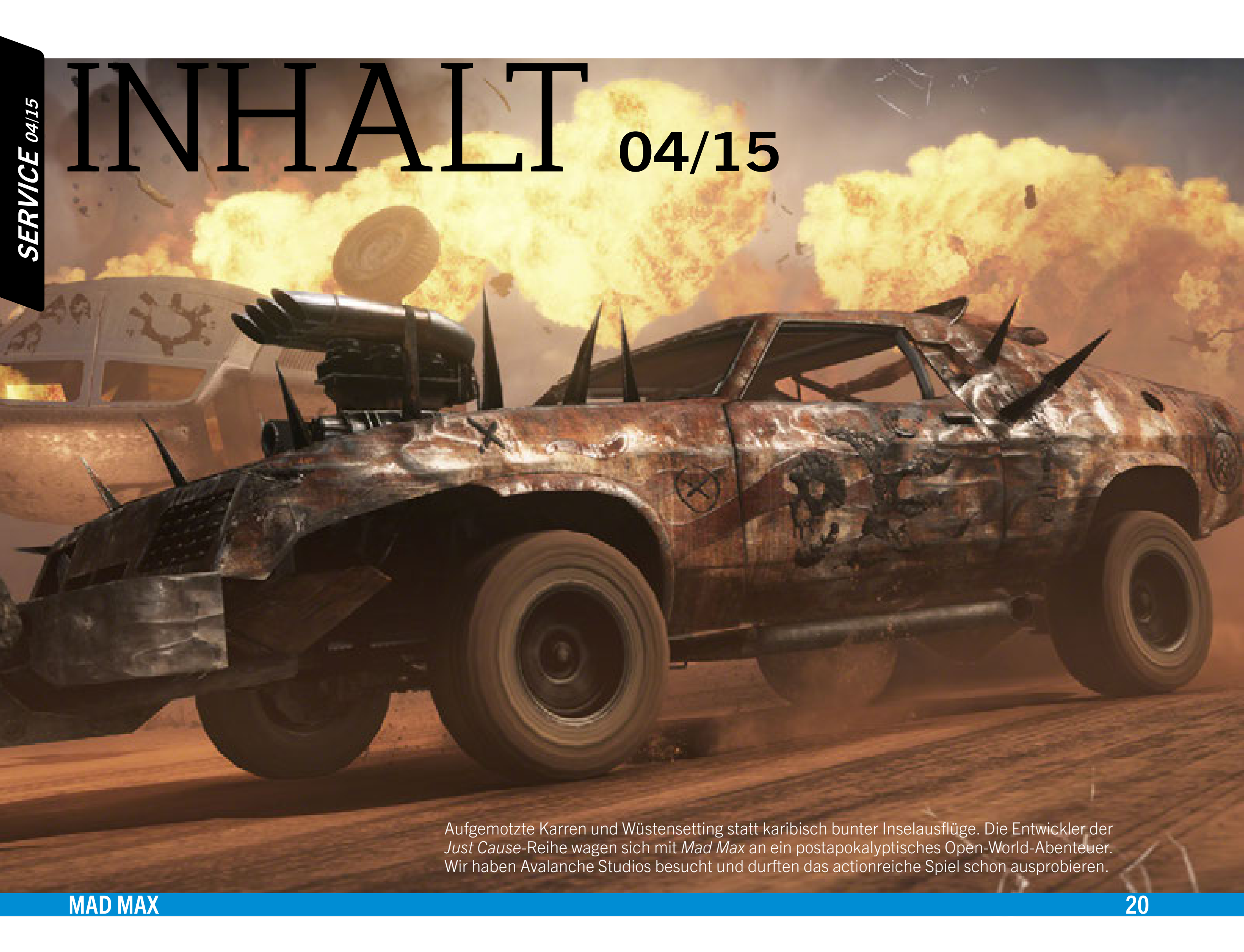
**VIDEOS (TRAILER)**
- Games TV 24
- Batman: Arkham Knight
- Dreamfall Chapters: Book 2 – Rebels
- Tera: Fate of Arun
- The Witcher 3: Wild Hunt

**TOOLS**
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)




* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Kaspersky Anti-Virus 2015 findet* ihr auf der Codekarte (S. 66/67 und nur in der Extended-Fassung der PC Games). Weitere Infos im Artikel auf Seite 108/109! Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

# INHALT 04/15



Aufgemotzte Karren und Wüstensetting statt karibisch bunter Inselausflüge. Die Entwickler der *Just Cause*-Reihe wagen sich mit *Mad Max* an ein postapokalyptisches Open-World-Abenteuer. Wir haben Avalanche Studios besucht und durften das actionreiche Spiel schon ausprobieren.



## AKTUELLES



## HARDWARE



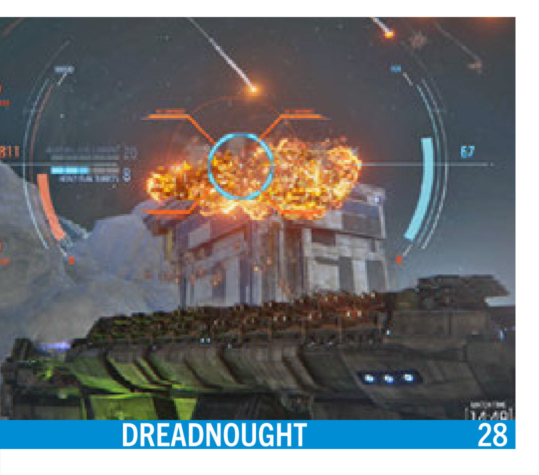
## SERVICE



## EXTENDED



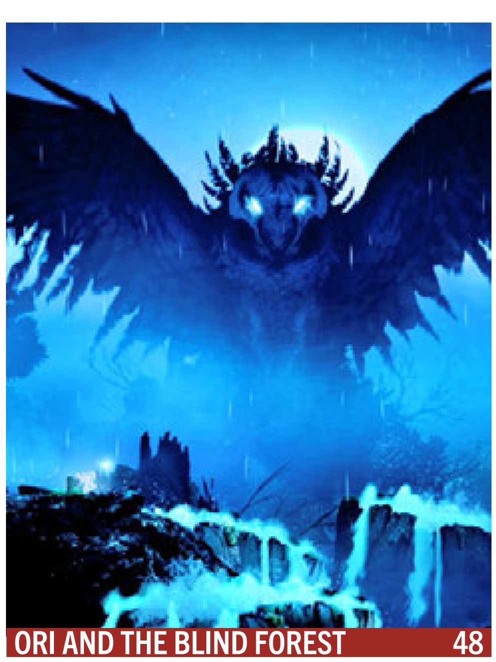
## MAGAZIN


DREADNOUGHT 28


BATTLEFIELD: HARDLINE 38


CITIES: SKYLINES 44


HOTLINE MIAMI 2 52


ORI AND THE BLIND FOREST 48

## TEST



## VORSCHAU



Obsidian Entertainment schraubt an einem *World of Tanks* im Technik-Gewand des Kalten Krieges.



Die Macher von *Spec Ops: The Line* melden sich mit tonnenschweren Raumschiffen zurück.



Der postapokalyptische Held aus den Achtzigern feiert auf dem PC sein Open-World-Debüt. Wir konnten es schon spielen, lest unsere Eindrücke in der ausführlichen Titelstory.



*Pillars of Eternity* bekommt Gesellschaft! Sogar mit echter *D&D*-Lizenz und viel *Baldur's Gate*-Feeling.

## SPIELE IN DIESER AUSGABE



*Sim City* sollte Maxis nach langer Durststrecke zurück ins Spitzenfeld der PC-Entwickler katapultieren. Stattdessen verkam es zum Treppenwitz.

MAXIS

# Electronic Arts macht Sim-City-Studio dicht

Nach 28 Jahren existiert die Firma, welche unter der Leitung von Urgestein Will Wright solch einflussreiche PC-Spiele wie *Sim City* und *Die Sims* erschaffen hat, de facto nicht mehr. Anfang März gab Eigner Electronic Arts bekannt, mit Maxis Emeryville die Hauptniederlassung des Entwicklers zu schließen. Die betroffenen Mitarbeiter sollen auf EA-interne Studios in Redwood Shores, Salt Lake City, Helsinki und Melbourne umverteilt werden. Die Entwicklung von *Die Sims* hatte EA bereits vor einigen Jahren nach Redwood Shores ausgelagert, von dort sollen in Zukunft auch weitere Add-ons und Patches für das aktuelle *Die Sims 4* kommen. Angeblich will EA auch Maxis' letztes Projekt weiterhin technisch unterstützen, das pomadige *Sim City*-Reboot von 2013. Selbst der Name Maxis wird wohl bestehen bleiben, wenn auch nur als leere Worthülse. ❏

Info: www.pcgames.de



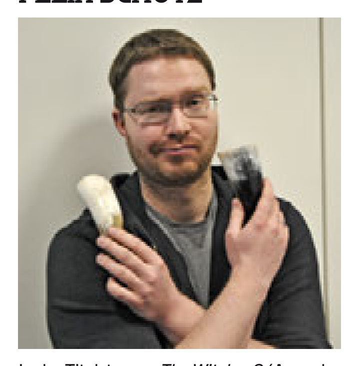

Foto: © mooltfilm

**Peter meint:**

Dieser Schritt dürfte niemanden überraschen. Das moderne Maxis hat kaum noch etwas mit dem wegweisenden Studio zu tun, das zu seinen Glanzzeiten ein Synonym für Innovation und Spielspaß war. Schon immer lagen im kalifornischen Emeryville Erfolg und Misserfolg nahe beinander. Kommerzielle Flops wie *Sim Copter* trieben Maxis in die Arme von Electronic Arts, die das Studio 1997 vor dem drohenden finanziellen Kollaps retteten. Der Erfolg von *Die Sims* wenige Jahre später wurde Maxis zum Verhängnis, denn danach war die Entwicklung von Add-ons und Nachfolgern eine Lizenz zum Gelddrucken. Neue Ideen blieben dagegen auf der Strecke oder wurden nur unzureichend umgesetzt wie in Will Wrights letztem Flop vor seinem Abgang, der Lebenssimulation *Spore*. Mit dem *Sim City*-Neustart setzten Maxis und EA 2013 alles auf eine Karte; als das Always-online-Spiel scheiterte, war das Schicksal von Maxis Emeryville besiegelt.

HORN DES (VOR)MONATS*

**FELIX SCHÜTZ**



In der Titelstory zu *The Witcher* 3 (Ausgabe 02/15) hat Kollege Schütz hornmäßig alles gegeben. So behauptet er auf Seite 22, die minimalen Hardwareanforderungen entsprächen der empfohlenen Konfiguration, was natürlich Blödsinn ist. Und was ihm durch den Kopf ging, als er auf Seite 25 von „Vögelschwärmen" fabuliert, wollen wir gar nicht so genau wissen. Zur Strafe tauften wir Felix ihn „Dobby" um und bügelten ihm ordnungsgemäß die Hände.

* Unser Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

DESCENT: UNDERGROUND

# Rückkehr der Action-Legende

Ein Klassiker feiert dank Kickstarter seine Wiederauferstehung: Mit *Descent: Underground* entsteht derzeit eine moderne Neuauflage des PC-Shooters, der 1995 für Aufsehen sorgte. Genau wie im Original wird man auch in *Descent: Underground* ein wendiges kleines Raumschiff steuern und damit schwerelos durch enge Minen, Asteroiden und Höhlen düsen, bei totaler 360-Grad-Freiheit. Neben zeitgemäßer Grafik dank Unreal Engine 4 soll das Spiel auch modifizierbare Schiffe und Upgrades bieten. Anders als die Vorgänger ist *Underground* in erster Linie als Mehrspielertitel geplant. Einzelspieler bekommen lediglich eine kurze Mini-Kampagne, die als Prolog zu einem vollwertigen Story-Modus dienen soll, der aber stark vom Erfolg der Finanzierung abhängt. Die Chancen dafür stehen zumindest gut: Schon nach drei Tagen hatten die Entwickler Descendent Studios mehr als 160.000 US-Dollar über Kickstarter gesammelt. ❏

Info: http://descendentstudios.com



Der offizielle vierte Teil der *Descent*-Reihe setzt auf spannende, schwerelose Mehrspielerduelle mit wendigen kleinen Raumschiffen.



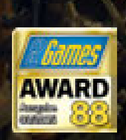
In *Descent: Underground* wird man Schiffe vielfältiger ausrüsten können als in den Vorgängern, dazu sind umfassende Upgrade-Systeme geplant.

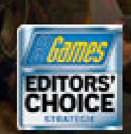



EURE WELT WIRD BRENNEN
























JETZT ERHÄLTLICH




PC







WWW.TOTALWAR.COM







www.sega.com

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

# Altes Blut statt Neuer Ordnung

Ehrenrunde für BJ Blazkowicz: Nach dem Erfolg von *Wolfenstein: The New Order* haben Bethesda und Entwickler Machine Games ein eigenständig lauffähiges Prequel angekündigt. *Wolfenstein: The Old Blood* ist zeitlich vor dem letzten Teil der Shooter-Reihe angesiedelt und erzählt zwei neue Geschichten im Jahr 1946. Das erste Kapitel führt Nazijäger BJ in die namensgebende Burg Wolfenstein nach Bayern, das zweite spielt dagegen in Wolfsburg. An Engine und Spielprinzip ändert sich nix, es kommen aber ein paar neue Waffen und Gegner hinzu, außerdem kann BJ nun mithilfe zweier Rohre an Wänden raufklettern. *Wolfenstein: The Old Blood* ist ab 4. Mai für PC und Next-Gen-Konsolen erhältlich und wird nur 20 Euro kosten – dafür wird das eigenständig lauffähige Spiel allerdings auch kürzer ausfallen als BJs letzter Shooter-Einsatz. ❑

Info: www.wolfenstein.com




Im Gegensatz zum ernsten Vorgänger zeigt *The Old Blood* etwas trashigere Züge.

Eines der beiden Kapitel führt BJ in eine idyllische bayerische Bergregion im Jahr 1946.



Wie im letzten *Wolfenstein* gehen Schleich- und Ballerabschnitte fließend ineinander über.

TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER

# Die magische(n) Drei

Nach dem riesigen Erfolg der Vorgänger war es nur eine Frage der Zeit: Der finnische Entwickler Frozenbyte hat mit *The Artifacts of Power* den dritten Teil der *Trine*-Serie angekündigt. Darin sind wir wieder mit dem bekannten Helden-Dreiergespann aus Ritter, Diebin und Magier unterwegs. Das grafisch beeindruckende Abenteuer wird wieder im Koop-Modus spielbar sein und auf den gewohnten Mix aus physikbasierten Rätseln, Jump & Run und Action setzen. Neu ist allerdings, dass das Gameplay nicht mehr auf einer 2D-Ebene stattfindet: In *Trine 3* vollführt die automatische Kamera teils wilde Schwenks und zeigt das Geschehen aus ungewohnten Perspektiven, während die Helden erstmals auch die Tiefe des Raumes nutzen können. Ob sich das Spielgefühl der Reihe – bislang klassische Sidescroller – damit zu weit von den Vorgängern entfernt? Noch in diesem Jahr werden wir's herausfinden: *Trine 3* erscheint bereits 2015 – und zwar zuerst auf dem PC. ❑

Info: www.trine3.com

Auch das dritte *Trine* setzt auf einen launigen Koop-Modus für drei Spieler.

Ungewohnt: *Trine 3* wird kein klassischer Sidescroller, die Helden agieren nun auch in der Tiefe des Raumes.

Die ersten Spielszenen aus *Trine 3* zeigen wieder spektakuläre Fantasy-Welten. Fein, dieses *Trine*!

BOMBSHELL

## Duke Nukem war gestern!

Ballerfreuden der alten Schule, gemixt mit modernen Rollenspieltupfern – das versprechen 3D Realms und Interceptor Games für ihr frisch angekündigtes *Bombshell*. Der betont trashige Titel dreht sich um die ehemalige Elite-Soldatin Shelly „Bombshell" Harrison, die sich mithilfe eines bionischen Armes und roher Waffengewalt daran macht, eine Alien-Invasion zurückzuschlagen. Gespielt wird aus der Draufsicht, die Action soll an klassische Shooter erinnern. Allerdings soll *Bombshell* kein reines Ballerfest werden, sondern ein vollwertiges Action-Rollenspiel – Erfahrungspunkte, Upgrades, Nebenquests und nichtlineare Levels sollen ebenso wichtig werden wie explosive Action. *Bombshell* nutzt die Unreal Engine 4 und soll noch in diesem Jahr erscheinen. ❑

Info: www.bombshell.com

Frei von Sexbomben-Klischees: Die wütende Shelly Harrison verlor bei einem Alien-Angriff ihren Arm.

Der erste Trailer hinterlässt einen gemischten Eindruck, die Top-Down-Action wirkt noch recht gewöhnlich.

KILLERS AND THIEVES

## Ein Herz für Schurken




In *Killers and Thieves* bauen wir eine eigene Diebesgilde auf und begeben uns in Echtzeit auf Beutezüge. Der originelle Simulator soll irgendwann 2016 erscheinen.

Alex Thomas, zuletzt als Creative Director von *The Banner Saga* tätig, hat ein neues Projekt: Mit *Killers and Thieves* arbeitet der US-Entwickler an einem Schurkensimulator, in dem wir eine eigene Diebesgilde in einer mittelalterlichen Stadt aufbauen. Das Spiel unterteilt sich in zwei Ebenen: Im Managerpart basteln wir unser Gildenhaus zurecht, kaufen Räume und Einrichtung, um der Schurkenhütte den richtigen Pfiff zu verpassen. Natürlich heuern wir auch neue Schurken an, alle mit individuellen Stärken und Schwächen. Mit diesen Gaunern geht's ab in die zweite Spielphase: Raubzüge werden aus der Seitenansicht gespielt, dazu navigieren wir mit unseren Dieben in Echtzeit durch verschiedene Gebäude, stehlen wertvolle Beute, überwältigen Wachen. Dabei gilt es stets Risiko und Gewinn abzuwägen, denn wenn uns ein Dieb stirbt, ist die Einheit unwiederbringlich verloren. Bezüglich *The Banner Saga 2* gab Alex Thomas übrigens Entwarnung: Er sei zwar nicht mehr an dem Projekt beteiligt, verspricht aber, dass das Wikinger-RPG bei Stoic Games in den besten Händen sei. ❑

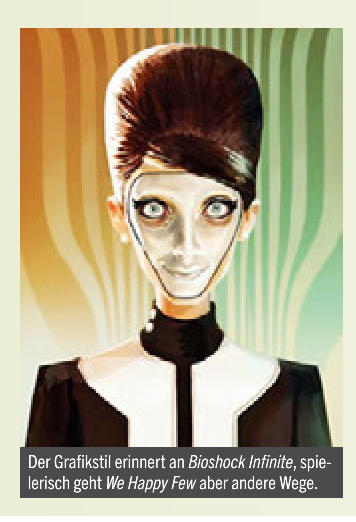
Info: www.killersandthieves.com

WE HAPPY FEW

## Glücklich bis zum Tod

Compulsion Games (*Contrast*) überraschte Anfang März mit einer spannenden Ankündigung: Ihr neues Spiel *We Happy Few* wird kein hübscher Plattformer, sondern ein knallhartes Survial-Spiel. Stilistisch erinnert das zunächst an *Bioshock Infinite*, spielerisch geht Compulsion Games aber völlig andere Wege: In *We Happy Few* landen wir in einer unheimlichen Kleinstadt irgendwo auf einer abgeschiedenen Insel. Dort wurden sämtliche Bewohner durch eine Glücksdroge namens Joy und stetige Propaganda gefügig gemacht – wer von dem System abweicht, wird von der Gemeinde sofort und mit tödlicher Gewalt beseitigt. Unser Ziel ist es zu flüchten, doch dazu fehlen uns Ausrüstung und Proviant. Darum erkunden wir die zufallsgenerierte Stadt und versuchen dabei möglichst nicht aufzufallen – rennen oder springen lässt Junkies beispielsweise misstrauisch werden! Notfalls müssen wir selbst etwas Joy einnehmen, um in der Bevölkerung unterzutauchen. Ist die Luft rein, brechen wir in Häuser ein, besiegen die wütenden Bewohner, die uns im Drogenrausch sofort attackieren und suchen dann die Bleibe nach nützlichen Items ab. Mit den Fundsachen kehren wir in unseren Bunker zurück, wo wir aus den Materialien neue Waffen und Upgrades herstellen. Außerdem müssen wir regelmäßig essen und trinken, wobei die Einnahme von Joy sich negativ auf unsere Verfassung auswirkt und unseren Nahrungsbedarf erhöht. *We Happy Few* hat noch keinen Releasetermin. ❑

Info: https://compulsiongames.com



Der Grafikstil erinnert an *Bioshock Infinite*, spielerisch geht *We Happy Few* aber andere Wege.



In diesem Bunker stellen wir Waffen und Ausrüstung her. Auf dem Fernseher zu sehen: Eine unheimliche Propagandasendung, mit der die unter Drogen stehende Bevölkerung rund um die Uhr beschallt wird.

UMBRA

# Diablo + CryEngine = Umbra?

Bahnt sich da etwa Konkurrenz für *Diablo 3* und *Path of Exile* an? Mit Umbra hat das Indie-Studio Solarfall Games ein vielversprechendes Hack & Slay in Arbeit, das von der CryEngine 3 angetrieben wird. Erste Spielszenen zeigen bereits fantastische Zauber-, Licht- und Partikeleffekte. Dazu gibt's aufwendige Physik, zerstörbare Levelobjekte und detaillierte, düstere Fantasy-Welten, die stilistisch stark an *Diablo 2* erinnern. Zusätzlich kommt die Kythera-Middleware für aufwendige KI-Berechnung zum Einsatz. Spielerisch will sich Solarfall Games klar an Blizzards *Diablo*-Reihe orientieren und setzt dabei auf ein breites Spektrum an Features, darunter eine komplexe, klassenlose Charakterentwicklung und tonnenweise sammelbare Items. Zusätzlich sollen Spieler auch eigene Tränke brauen und sogar ein Haus basteln dürfen, um dort ihre Ausrüstung zur Schau zu stellen. Auch ein Crafting-System ist fest eingeplant. Neben einem Einzelspielermodus ist für *Umbra* auch voller Multiplayer-Support vorgesehen. Die Geschichte soll dabei mit ernsten Haupt- und Nebenquests motivieren. Neben der exzellenten Optik könnte sich *Umbra* auch durch seine Mod-Unterstützung von der Konkurrenz abheben: Solarfall Games will das Spiel mit umfangreichen, leicht zu bedienenden Tools ausliefern, mit denen sich leicht neuer Content erstellen lässt – selbst Total Conversions (zum Beispiel in ein Sci-Fi-Setting) sollen damit kein Problem sein. *Umbra* hat noch keinen Releasetermin. ❑

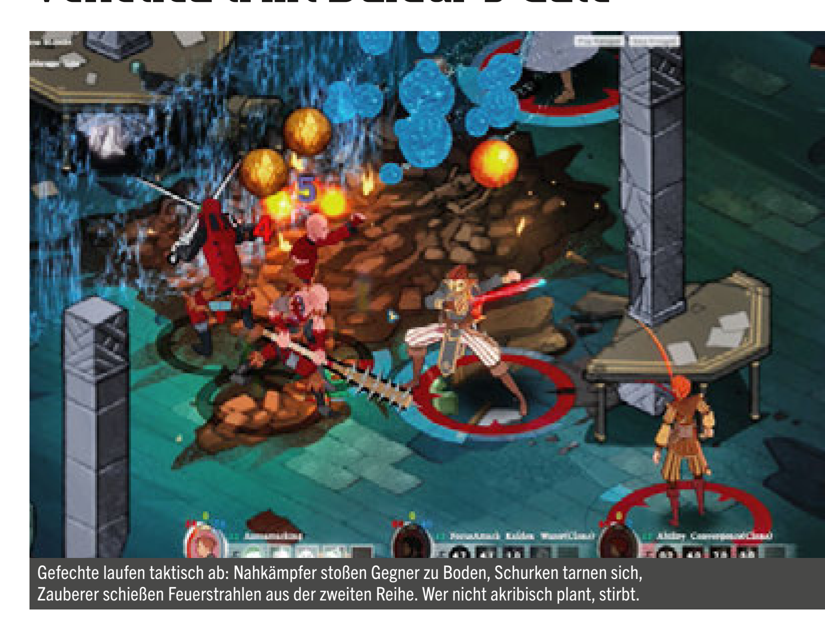
Info: http://umbragame.com



Auf der GDC 2015 wurde ein Prototyp von *Umbra* vorgestellt. Das Hack & Slay macht dank CryEngine 3 schon jetzt einen grafisch tollen Eindruck, spielerisch orientiert man sich an *Diablo 2*.

MASQUERADA: SONGS AND SHADOWS

# Venetica trifft Baldur's Gate



Gefechte laufen taktisch ab: Nahkämpfer stoßen Gegner zu Boden, Schurken tarnen sich, Zauberer schießen Feuerstrahlen aus der zweiten Reihe. Wer nicht akribisch plant, stirbt.

Eine Party in Venedig? Klingt gut, auch wenn die Party nur eine Gruppe von Heldenfiguren bezeichnet und Venedig lediglich als Vorlage für eine fiktive Metropole namens Ombre dient, wo Magie und Monster alltäglich sind. Als Inspettore Cicero Gavar werdet ihr in diesem isometrischen RPG mit einem Kidnapping-Fall betraut und in eine größere Verschwörung verstrickt, die zu lösen gut 18 Stunden in Anspruch nehmen soll. Dabei spielen mystische Masken eine Rolle, die ihren Trägern Zauberfähigkeiten verleihen. Zusammen mit der farbenfrohen Optik im Stil des Indie-Hits *Bastion* wäre das eigentlich schon genug, um unsere Neugier zu wecken. Aber Entwickler Witching Hour wird zudem nicht müde, die Verwandtschaft des Spiels zum Genre-Meilenstein *Baldur's Gate* und dessen geistigen Nachfolger *Dragon Age* zu betonen. Auch in *Masquerada* lauft ihr mit zwei von insgesamt fünf möglichen Begleitern in Echtzeit durch die wunderschönen Levels, nur um im Kampf jederzeit die Zeit anzuhalten. Der Schlüssel zum Sieg ist clevere Positionierung und das Kombinieren von Fähigkeiten. *Masquerada* hat – sollte die Story fesseln – das Zeug zum Geheimtipp. Einziger Haken: Die Veröffentlichung soll frühestens Anfang 2016 erfolgen! ❑

Info: www.witching-hour.net

THE SOULKEEPER

# Skyrim lässt grüßen

Mit *The Soulkeeper* arbeitet das US-Indie-Studio HELM Systems an einem Open-World-Action-RPG, das auf einem selbst entworfenen Fantasy-Universum basiert. Ursprünglich als Mod für *UT 2003* von Studiogründer Myron Mortakis begonnen, lizenzierten die Entwickler im vergangenen Jahr die Unreal Engine 4 für ihr Projekt und begannen, das Spiel als ersten kommerziellen Titel des *Soulkeeper*-Universums neu zu entwickeln. Gegenwärtig befindet sich das grafisch vielversprechende RPG, in dem man mehrere Charaktere verschiedener Rassen spielen darf, im Pre-Alpha-Stadium und soll in der zweiten Jahreshälfte 2016 zunächst für den PC erscheinen. ❑

Info: www.thesoulkeeper.com



Grafisch überzeugt die Pre-Alpha-Version bereits jetzt mit 4k-Auflösung und zahlreichen Details.




# Gesucht: Die besten Spiele Deutschlands

Am 21. April ist es wieder so weit: Der Deutsche Computerspielpreis wird verliehen!

Komplett runderneuert, so präsentiert sich der Deutsche Computerspielpreis in diesem Jahr. Die mit hoch dotierten Auszeichnungen gespickte Veranstaltung, die in diesem Jahr am 21. April in Berlin stattfindet, wurde überarbeitet, um der großen digitalen Spiele-Vielfalt besser gerecht zu werden. Der Deutsche Computerspielpreis wird in diesem Jahr erstmals in 14 Kategorien verliehen, deutlich mehr als noch im Vorjahr. Neu dabei sind unter anderem drei internationale Awards, ein Publikumspreis sowie ein Jury-Sonderpreis. An den Kriterien für die Preisvergabe hat sich indes nichts geändert. Damit ein Spiel sich für eine Nominierung qualifiziert, muss gewährleistet sein, dass der Titel zumindest in einem von vier Qualitätskriterien Außergewöhnliches zu bieten hat. Ob das am Ende für eine Auszeichnung ausreicht, hängt natürlich von den Konkurrenzprodukten ab. Wenn ein Titel in mehr als einer Kategorie qualitativ hochwertig ist, steigen die Chancen natürlich gewaltig. Folgende Kriterien spielen dabei eine Rolle: Spielspaß, pädagogischer oder kultureller Wert und Innovation. Eine Experten-Jury aus 30 Personen entscheidet darüber, welche Titel prämiert werden. ❑

**BESTES DEUTSCHES SPIEL**
Vorjahressieger: The Inner World

**BESTES KINDERSPIEL**
Vorjahressieger: Malduell

**BESTES JUGENDSPIEL**
Vorjahressieger: Beatbuddy - Tale of the Guardians

**BESTES SERIOUS GAME**
Vorjahressieger: -

**BESTES NACHWUCHS-KONZEPT**
Vorjahressieger: Scherbenwerk - Bruchteil einer Ewigkeit

**BESTES MOBILES SPIEL**
Vorjahressieger: Clarc

**BESTES GAMEDESIGN**
Vorjahressieger: -

**BESTE INSZENIERUNG**
Vorjahressieger: -

**BESTE INNOVATION**
Vorjahressieger: -

**PUBLIKUMSPREIS**
Vorjahressieger: -

**SONDERPREIS DER JURY**
Vorjahressieger: The Day the Laughter Stopped

**BESTES INTERNATIONALES SPIEL**
Vorjahressieger: -

**BESTES INTERNATIONALES MULTIPLAYER-SPIEL**
Vorjahressieger: -

**BESTE INTERNATIONALE NEUE SPIELWELT**
Vorjahressieger: -

## SO KÖNNT IHR DEN DEUTSCHEN COMPUTERSPIELPREIS LIVE ERLBEN!

**Ihr wollt hautnah am 21. April 2015 miterleben, welche Titel im Rahmen des renommierten Deutschen Computerspielpreises prämiert werden? So funktioniert's!**

Als exklusiver Übertragungspartner des DCP können wir euch gleich zwei Möglichkeiten präsentieren, die spannende Veranstaltung erstmals live und natürlich kostenlos zu verfolgen. Die komplette DCP-Gala wird auf der Webseite dcp-live-computec.de übertragen. Oder ihr ladet euch einfach unsere Games-TV-24-App herunter und genießt die Veranstaltung auf eurem Tablet oder Handy. Die kostenlose Video-App für Gamer gibt es übrigens für iOS- und auch für Android-Endgeräte. Weitere Infos zum Videoportal findet ihr auf www.gamestv24.de.





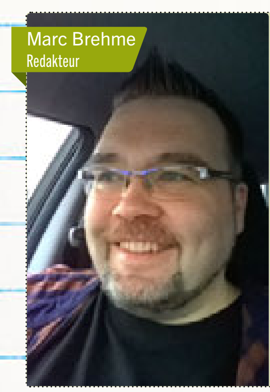
# Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



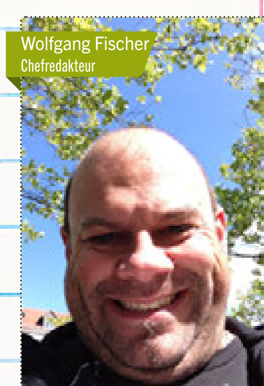
Peter Bathge
Redakteur

**Ist sehr glücklich:**
Mit seinem 144-Hertz-Monitor samt G-Sync. Das Bild ist jetzt so wunderbar flüssig!
**Nährt seinen Hass:**
Auf die Hunnen in die *Total War: Attila*. Diese *PIEP* hören einfach nicht mit den Grenzübergriffen auf!
**Musste lachen:**
Angesichts der erneuten Terminverschiebung von *GTA 5* inklusive Rockstars präventiver Entschuldigung für mögliche „Kinderkrankheiten" beim PC-Launch.



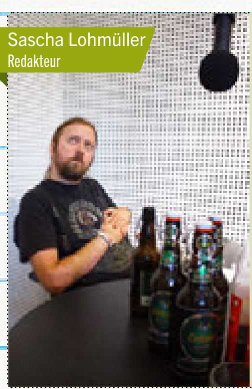
Marc Brehme
Redakteur

**Bastelt:**
an einem schicken, kleinen HTPC fürs Wohnzimmer. Und der Umstieg auf Gigabit-LAN ist nun wohl auch unumgänglich.
**Spielt:**
*Assassin's Creed: Rogue, Cities: Skylines, Grim Fandango Remastered, Republique Remastered, The Book of Unwritten Tales 2, The Order: 1886* (PS4), *WWE15k* (PS4).
**Freut sich schon:**
auf das traditionelle Angrillen im April. Thüringer Rostbratwürste und Brätl sind bereits bestellt.



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

**Hat:**
ein ausgewachsenes Maulwurfproblem. Anders lassen sich die knapp 50 Hügel, die in seinem Garten nach der Schneeschmelze zutage getreten sind, nicht erklären. Wo ist eigentlich die doppelläufige Schrotflinte, wenn man sie mal dringend braucht?
**Spielt:**
*Sid Meier's Starships, The Order: 1886* (PS4), *Assassin's Creed: Black Flag, Diablo 3: Ultimate Evil Edition* (PS4), *Ori and the Blind Forest*



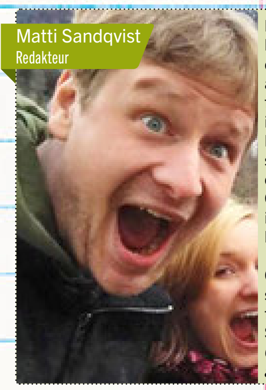
Sascha Lohmüller
Redakteur

**Düste:**
in letzter Minute nach London, um dort für unseren Vortest *Battlefield: Hardline* anzuspielen.
**Schrie:**
dort beim Tor zum 3:3 seiner Schalker in Madrid ein indisches Restaurant zusammen.
**Entschuldigte:**
sich dafür, jubelte beim 3:4 etwas leiser und aß weiter sein Chicken Chili Masala.
**Spielt:**
nun zur Entspannung dafür *Cities: Skylines*. Und *Battlefield: Hardline*.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

**Beschließt:**
Nach vielen Jahren und recht unerfreulichen Erlebnissen mit Äpfeln, sich ein neues Handy zuzulegen.
**Kapituliert:**
Vor der schier unüberschaubaren Menge an Modellen und hat es aufgegeben, die Unterschiede herausfinden zu wollen.
**Ordert:**
Entgegen anders lautender Ratschläge ein China-Exemplar und vertraut darauf, dass sein genereller Optimismus ja irgendwelche Gründe haben muss.



Matti Sandqvist
Redakteur

**Erholte sich:**
bei einem Kurzurlaub in den Alpen. Vielen Dank an Julia, Dino und Daniel für die schönen Tage in Klais!
**Nennt sich:**
seit kurzem Mattila der Finnenkönig. Im Gegensatz zu Peter habe ich nämlich keine Probleme mit den Hunnen in *Total War: Attila*. Ganz im Gegenteil, sie sind fast schon meine Lieblingsfraktion im Spiel.
**Spielt zurzeit:**
*Cities: Skylines* und *Ori and the Blind Forest*.



Felix Schütz
Redakteur

**Zuletzt durchgespielt:**
*Ori and the Blind Forest, Hand of Fate, Toonstruck, Tormentum: Dark Sorrow, Homeworld 1 Remastered, Castlevania: Harmony of Dissonance* (GBA), *Metroid: Zero Mission* (GBA).
**Spielt derzeit:**
*Cities: Skylines, The Book of Unwritten Tales, Metroid Prime Trilogy* (Wii U), *Castlevania: Circle of the Moon*. Totales Metroidvania-Fieber. Geil!
**Feiert den Tag:**
An dem die letzten Umzugskartons endlich ausgepackt sind.



Stefan Weiß
Redakteur

**Spielt privat derzeit:**
*Cities: Skyline, White Night, Sid Meier's Starships, StarCrawlers (Beta), République Remastered*
**Tobte sich wiederholt:**
in der Küche aus, um neue Rezepte auszuprobieren. Unter anderem ein herzhaft leckeres Schalotten-Zwiebel-Pepperoni-Chutney.
**Hat beim Geocachen:**
endlich einen neuen persönlichen Milestone geknackt – 42 gefundene Geocache-Dosen an einem Nachmittag.



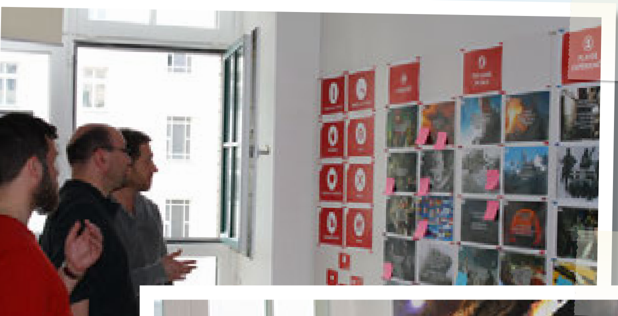
Foto: Florian Stangl

# Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

## Quid pro quo

Stefan durfte für diese Ausgabe Yager Development in Berlin besuchen. Im Studio hatte er die Möglichkeit, stundenlang die Raumschiffschlachten in Dreadnought auszuprobieren. Unserem Weltraumexperten hat das Spiel sogar so gut gefallen, dass er eine Ausgabe der PC Games gegen eine Vorab-Testversion tauschen wollte. Die Jungs von Yager haben über seinen brillanten Vorschlag leider nur müde gelächelt.









## Nostalgiker unter sich

Über die gute alte Zeit der PC-Spiele, darüber könnte Matti stundenlange – und überaus langweilige – Monologe halten. Damit er uns nicht so sehr auf den Geist geht, haben wir ihn kurzerhand nach Warschau zu GOG.com geschickt. Bei der polnischen Spieleaufbereitungsschmiede hat er viele Gleichgesinnte getroffen und ausserdem ist aus seinem Besuch auch eine "ganz interessante" Reportage entstanden. Mehr dazu ab Seite 76.

## Mattila, der Finnenkönig

Auch wenn merkwürdiges Verhalten an sich für einen Finnen nichts Ungewöhnliches ist, machen wir uns doch so langsam Sorgen um unser Nordlicht. Denn zum einen hört Matti seit dem Test von Total War: Atilla nur noch auf den Namen "Mattila, der Finnenkönig" und ausserdem arbeitet er angeblich an einem Strategiespiel, das laut ihm vom Anspruch her nicht nur für Sauna-Untensitzer gedacht ist – was auch immer das bedeuten mag.



# SPIELE UND TERMINE 04/15

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

**Legende:** ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

| | SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | VORSCHAU IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| | Act of Aggression | Echtzeitstrategie | Focus Home Interactive | 2. Quartal 2015 | - |
| Seite 36 | Armored Warfare | Mehrspieler-Action | Obsidian Entertainment | 2015 | 04/15 |
| ▶ | Ashes of the Singularity | Echtzeitstrategie | Stardock | Nicht bekannt | - |
| | Assassin's Creed: Victory | Action-Adventure | Ubisoft | 4. Quartal 2015 | - |
| | Batman: Arkham Knight | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | 2. Juni 2015 | 04/14 |
| | Battlefleet Gothic: Armada | Echtzeitstrategie | Focus Home Interactive | Nicht bekannt | 03/15 |
| | Below | Action-Adventure | Capybara Games | 2015 | 08/14 |
| | Blitzkrieg 3 | Echtzeitstrategie | Nival Interactive | 2015 | - |
| | Blood Bowl 2 | Rundentaktik | Focus Home Interactive | 2. Quartal 2015 | - |
| ▶ | Bombshell | Action-Rollenspiel | 3D Relams | 2015 | - |
| | Crookz: The Big Heist | Taktik | Kalypso Media | 2. Quartal 2015 | 03/15 |
| | Cyberpunk 2077 | Rollenspiel | CD Projekt | Nicht bekannt | - |
| | Die Siedler: Königreiche von Anteria | Aufbaustrategie | Ubisoft | 2015 | 08/14 |
| Seite 28 | Dreadnought | Action | Grey Box | 2015 | 07/14, 04/15 |
| | Doom | Ego-Shooter | Bethesda | Nicht bekannt | - |
| ▶ | Dungeons 2 | Aufbaustrategie | Kalypso Media | 24. April 2015 | 08/14, 02/15, 03/15 |
| | Eve Valkyrie | Weltraum-Action | CCP Games | Nicht bekannt | 06/14 |
| | Everquest Next | Online-Rollenspiel | Daybreak Game Company | Nicht bekannt | - |
| | Fable Legends | Action | Microsoft | 2015 | - |
| | Fortnite | Action | Epic Games | 2015 | 10/12, 10/14 |
| | Galactic Civilizations 3 | Rundenstrategie | Stardock | April 2015 | 03/15 |
| ▶ | Grand Ages: Medieval | Aufbaustrategie | Kalypso Media | 4. Quartal 2015 | - |
| ▶ | Grand Theft Auto 5 | Action-Adventure | Rockstar Games | 14. April 2015 | 12/11, 12/12, 02/13, 06/13, 02/15 |
| | Hellraid | Action | Techland | 2015 | 08/14, 02/15 |
| | Heroes of the Storm | MOBA | Blizzard Entertainment | 2015 | 12/13, 02/15 |
| ▶ | Homefront: The Revolution | Ego-Shooter | Deep Silver | 2016 | 07/14 |
| | Homeworld: Shipbreakers | Echtzeitstrategie | Gearbox Software | Nicht bekannt | 03/15 |
| | Hyper Light Drifter | Action | Heart Machine | 2015 | - |
| | Into the Stars | Weltraumsimulation | Fugitive Games | 3. Quartal 2015 | 03/15 |
| | Just Cause 3 | Action | Square Enix | 4. Quartal 2015 | 03/15 |
| | King's Quest | Action-Adventure | Sierra | 4. Quartal 2015 | - |
| | Kingdom Come: Deliverance | Rollenspiel | Warhorse Studios | 4. Quartal 2015 | 02/14, 05/14 |
| | Lego Jurassic World | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | Juni 2015 | - |
| | Lego Marvel Avengers | Action-Adventure | Warner Bros. Interactive | 4. Quartal 2015 | - |
| Seite 20 | Mad Max | Action | Warner Bros. Interactive | 3. September 2015 | 04/15 |
| | Mass Effect 4 | Rollenspiel | Electronic Arts | Nicht bekannt | - |
| ▶ | Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain | Stealth-Action | Konami | 15. September 2015 | - |
| | Might & Magic: Heroes 7 | Rundenstrategie | Ubisoft | 2015 | - |
| | Minecraft: Story Mode – Episode 1 | Adventure | Telltale Games | 2015 | - |
| | Mirror's Edge 2 | Action-Adventure | Electronic Arts | Nicht bekannt | - |
| | Mortal Kombat X | Beat 'em Up | Warner Bros. Interactive | 14. April 2015 | 03/15 |
| | No Man's Sky | Weltraum-Action | Hello Games | Nicht bekannt | - |
| | Overwatch | Mehrspieler-Shooter | Blizzard Entertainment | 2015 | - |
| | Pillars of Eternity | Rollenspiel | Paradox Interactive | 26. März 2015 | 12/13, 08/14, 10/14 |
| ▶ | Project Cars | Rennspiel | Bandai Namco | Mai 2015 | - |
| | Rainbow Six: Siege | Taktik-Shooter | Ubisoft | 2015 | 07/14 |
| | Rebel Galaxy | Weltraum-Action | Double Damage Games | 2015 | 03/15 |
| | Rise of the Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt | 07/14, 03/15 |
| | Rollercoaster Tycoon World | Wirtschaftssimulation | Bandai Namco | 1. Quartal 2015 | - |
| | Satellite Reign | Strategie | 5 Lives Studios | 2015 | 02/15 |
| | Shadowrun: Hong Kong | Rollenspiel | Harebrained Schemes | 3. Quartal 2015 | - |
| | Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues | Rollenspiel | Portalarium | 2015 | 05/13 |
| ▶ | Silence: The Whispered World 2 | Adventure | Daedalic Entertainment | 4. Quartal 2015 | 10/14 |
| | Star Citizen | Weltraum-Action | Roberts Space Industries | 2016 | 11/12, 10/13, 02/14 |
| | Star Wars: Battlefront | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | 4. Quartal 2015 | - |
| | Starcraft 2: Legacy of the Void | Echtzeitstrategie | Blizzard Entertainment | 2015 | - |
| | Steamworld Heist | Rundentaktik | Image & Form | 2015 | 03/15 |
| | Street Fighter 5 | Beat 'em Up | Capcom | Nicht bekannt | - |
| Seite 32 | Sword Coast Legends | Rollenspiel | Digital Extremes | 3. Quartal 2015 | 04/15 |
| | The Banner Saga 2 | Taktik-Rollenspiel | Versus Evil | 2015 | - |
| ▶ | The Devil's Men | Adventure | Daedalic Entertainment | 2. Quartal 2015 | - |
| | The Division | Online-Action-Rollenspiel | Ubisoft | 2015 | 10/13, 11/13 |
| | The Mandate | Rollenspiel/Echtzeitstrategie | Eurovideo | 1. Quartal 2016 | 03/15 |
| | The Witcher 3: Wild Hunt | Rollenspiel | Bandai Namco | 19. Mai 2015 | 03/13, 07/13, 02/14, 07/14, 02/15 |
| ▶ | Trine 3: The Artifacts of Power | Puzzle | Frozenbyte | 2015 | - |
| | Torment: Tides of Numenera | Rollenspiel | Inxile Entertainment | 4. Quartal 2015 | 05/13, 02/15 |
| | Unreal Tournament | Mehrspieler-Shooter | Epic Games | Nicht bekannt | - |
| | Vampyr | Rollenspiel | Focus Home Interactive | 2015 | - |
| | Victor Vran | Action-Rollenspiel | Haemimont Games | 2. Quartal 2015 | - |
| ▶ | War for the Overworld | Aufbaustrategie | Subterranean Games | 2. April | - |
| | Warhammer: The End Times – Vermintide | Koop-Action | Fatshark | 4. Quartal 2015 | 03/15 |
| ▶ | We Happy Few | Action | Compulsion Games | Nicht bekannt | - |
| ▶ | Wolfenstein: The Old Blood | Ego-Shooter | Bethesda | 5. Mai 2015 | - |
| | World of Warships | Mehrspieler-Action | Wargaming | 2015 | 03/15 |



# MAD MAX

Von: Lukas Schmid

**Dieses Jahr kehrt Mad Max nicht nur ins Kino zurück, sondern nimmt auch die Hauptrolle in seinem eigenen Videospiel ein. Wir konnten das Open-World-Abenteuer Probe spielen.**

Der Interceptor ist Geschichte – im Spiel bastelt sich Max einen neuen V8, den Magnus Opus, zusammen.

**M***ad Max* ist Kult: Seit dem ersten, indizierten Film von 1979 und dem grandiosen zweiten Teil von 1981 ist die Trilogie rund um den abgebrühten Straßenkrieger, der sich durch ein postapokalyptisches Australien schlägt, tief im populärkulturellen Kollektivgedächtnis verankert. Umso unverständlicher, dass die Lizenz abseits eines längst vergessenen NES-Titels noch nicht viel häufiger als Videospiel umgesetzt wurde. Avalanche Studios, die Mannen hinter der *Just Cause*-Reihe, ändern diesen Umstand nun endlich: Auf dem PC und den aktuellen Konsolen startet der Anti-Held in sein erstes Open-World-Abenteuer.

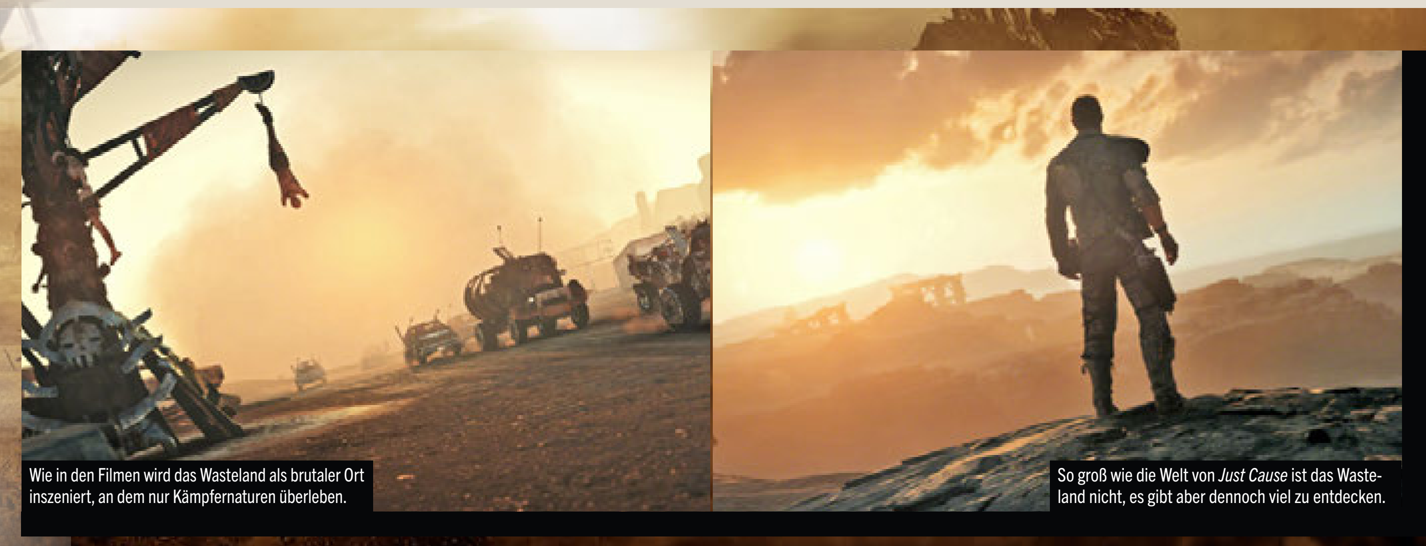
**Kängurus, nein, danke**

Um eine direkte Umsetzung – weder der Original-Trilogie noch des anstehenden vierten Teils/Reboots – handelt es sich hierbei nicht. Stattdessen schaffen die Entwickler eine eigene Version des Protagonisten und des Wastelands. Konsequenterweise schmückt somit weder Mel Gibsons noch Tom Hardys virtuelles Konterfei das Gesicht des Helden. Mit Blick auf die Fanbasis etwas gewagter scheint die Entscheidung, die Spielwelt nicht in Australien zu verorten, sondern die Endzeit-Umgebung als nicht näher definiertes Gebiet irgendwo auf der Welt zu gestalten. So kommt es auch, dass Max zwar mit seinem typischen australischen Akzent spricht, die sprachliche Herkunft der NPCs aber stark variiert.

Die Handlung hingegen orientiert sich klar am Geist der Original-Trilogie, wenngleich abseits der Prämisse noch nicht allzu viel bekannt ist: Max sieht sich erneut damit konfrontiert, mit Überlebenden des Wastelands zusammenarbeiten zu müssen. Nachdem sein geliebter V8, der Interceptor, den Weg alles Irdischen gegangen ist, baut er sich gemeinsam mit dem zwielichtigen Chumbucket eine neue Monster-Karre zusammen, mit der er das Wasteland unsicher machen kann.

**Postapokalyptischer Ausflug**

Ebenjenes Wasteland präsentiert sich als typischer, aber sehr kompetent umgesetzter Open-World-Spielplatz. Heißt im Klartext: Wir finden uns als Max in einem großen, frei begeh- beziehungsweise -fahrbaren Wasteland wieder, das wie die meisten Genre-Vertreter der letzten Jahre in mehrere Bereiche unterteilt ist. Entgegen der scheinbaren Ödnis der Landschaft ist diese sehr abwechslungsreich gestaltet: Neben sandigen Dünen begeben wir uns durch die Ruinen untergegangener Zvilisationen, alte Bohrinseln, von Teer bedeckte Steppen und andere Örtlichkeiten. Dazwischen finden sich Camps Überlebender



Wie in den Filmen wird das Wasteland als brutaler Ort inszeniert, an dem nur Kämpfernaturen überleben.

So groß wie die Welt von *Just Cause* ist das Wasteland nicht, es gibt aber dennoch viel zu entdecken.

## METALL-MONSTER IN EIGENBAU

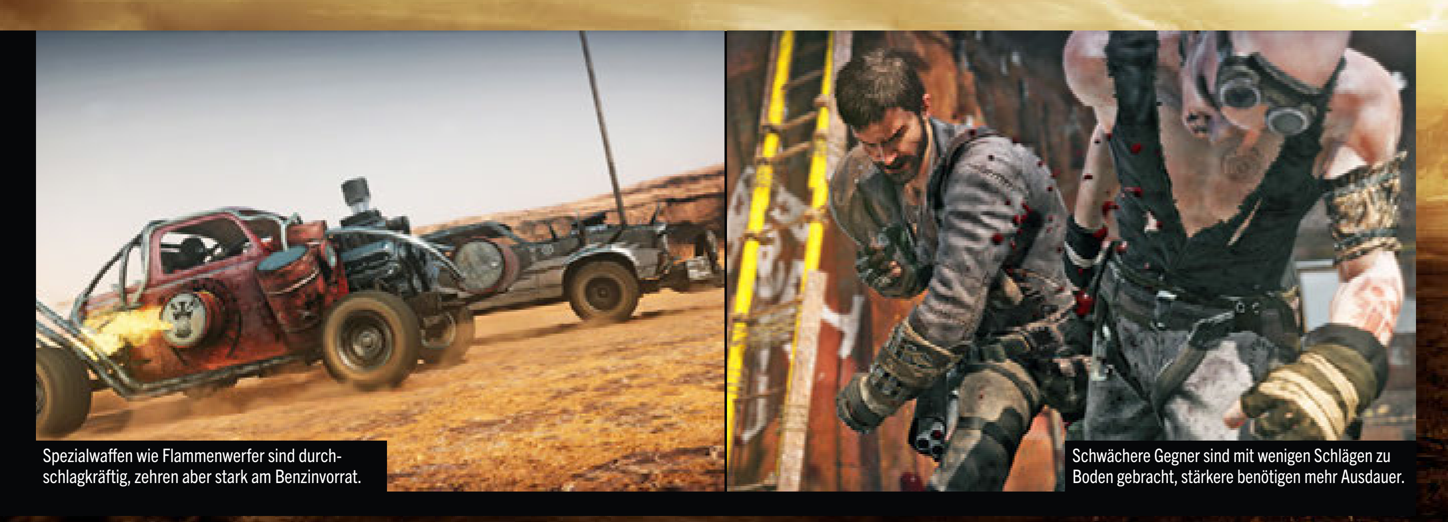
**„Das ist der Letzte von den V8!“ stimmt seit dem *Mad Max*-Spiel nicht mehr.**

Der Magnus Ops ersetzt in der *Mad Max*-Versoftung den Interceptor, mit dem der Protagonist am Ende des ersten und einen großen Teil des zweiten Films unterwegs ist. Wie das gute Ding aussieht, liegt in der Hand des Spielers, der nicht nur die inneren Werte und die Bewaffnung der Karre festlegen, sondern auch das Aussehen bestimmen kann. Ist man zu Beginn mit wenig mehr als einer bemitleidenswerten Schrottkiste unterwegs, so bastelt man sich im Laufe des Abenteuers ein individuelles Stahlmonster zusammen und sorgt damit für Furcht und Schrecken unter den Bösewichten des Wastelands. Stets im Hinterkopf behalten muss man dabei den Spritverbrauch, denn ein schwerer Bolide schluckt freilich mehr als ein flinker, aber kaum geschützter Flitzer. Und so ein seitlicher Flammenwerfer will schließlich auch befüllt werden!



sowie von Feinden belagerte, behelfsmäßige Festungen. Insgesamt, so die Entwickler, soll das Wasteland durch knapp 200 individuell gestaltete Areale aufgelockert werden. Um unseren Einfluss zu stärken, können wir die feindlichen Befestigungen einnehmen. Hierzu besiegen wir die Gegner, die sich vor Ort befinden, und erledigen bestimmte Aufgaben wie die Sprengung eines Benzinkanisters oder die Manipulation von Generatoren. Das erinnert ein wenig an die Festungseroberungen aus *Assassin's Creed 3* und *Black Flag* und macht viel Spaß – nicht zuletzt dank des Kampfsystems. Dieses orientiert sich stark an dem spätestens seit *Batman: Arkham Asylum* etablierten, combolastigen System und funktioniert dementsprechend gut: Angriffe, Blocks, Ausweich-Manöver und Konter (ein Icon verrät uns, wenn ein Gegner drauf und dran ist, uns zu attackieren) fügen sich zu einem flüssigen Ablauf zusammen, der sich dank wuchtigen Natur der Angriffe sehr befriedigend anfühlt. Zusätzlich habt ihr natürlich Zugriff auf Max' ikonische abgesägte Schrotflinte.

Ein in Zusammenhang mit den Eroberungen ebenfalls wichtiger Bestandteil des Gameplays ist das Bedrohungssystem: Mehrere Häuptlinge beherrschen die verschiedenen Areale der Spielwelt. Um sie zu besiegen, ist es notwendig, ihren Einfluss in den jeweiligen Gebieten zu schwächen. Hierzu bringen wir spezielle Vogelscheuchen zum Einsturz, besiegen die Lakeien des jeweiligen Fieslings oder vollführen andere Aktionen, die eine entsprechende Leiste leeren und den Bösewicht irgendwann dazu treiben, die Konfrontation mit uns im Rahmen kleiner Bosskämpfe zu suchen. Daneben gibt es noch viele weitere Nebenbeschäftigungen: So wollen etwa versteckte Objekte gefunden, friedliche Wasteland-Bewohner bei ihren kleinen und großen Problemen unterstützt und Rennen bestritten werden. Ebenfalls schön: der fließende Tag-und-Nacht-Wechsel, der abseits der offensichtlichen Auswirkungen auch spielerische Bedeutung hat. Sobald die Sonne hinter dem Horizont verschwunden ist, machen neue, besonders starke Gegnertypen das Wasteland unsicher. Mit schwer bewaffneten und gut gepanzerten Wagen ausgestattet, machen sie bei Sichtkontakt Jagd auf den Protagonisten. Wer will, kann sich den Auseinandersetzungen stellen und bei Erfolg die Kontrolle über die tödlichen Vehikel übernehmen – allerdings nur temporär. Primär ist der Held nämlich mit seinem eigenen Gefährt unterwegs.



Spezialwaffen wie Flammenwerfer sind durchschlagkräftig, zehren aber stark am Benzinvorrat.

Schwächere Gegner sind mit wenigen Schlägen zu Boden gebracht, stärkere benötigen mehr Ausdauer.

Das Kampfsystem orientiert sich stark an jenem der *Arkham*-Spiele und funktioniert dementsprechend gut.

**Autonarr**

Das hat seinen Grund: Auch wenn die Erforschung des Wastelands und die Kämpfe zu Fuß Spaß machen, liegt der Fokus ganz eindeutig – auch nach offizieller Angabe der Entwickler – auf dem Auto-Gameplay, also sobald man hinter dem Steuer von Max' neuem Wagen, dem Magnus Opus, Platz genommen hat. Ist man zu Beginn noch mit wenig mehr als einer rostigen Schrottkiste unterwegs, bastelt man sich nach und nach ein Gefährt zusammen, das seiner hochtrabenden Bezeichnung gerecht wird. Hierzu setzten die Entwickler auf ein bewährtes, aber dem bisherigen Anschein nach gelungenes Upgrade-System, das uns nach und nach Eigenschaften wie das Fahrverhalten, die Motorenleistung, die Nitro-Menge und natürlich das Aussehen beeinflussen lässt (eine Auswahl möglicher Auto-Gestaltungen findet sich in unserem Extra-Kasten). Einerseits erledigt man für neue Ausrüstungsteile Aufgaben und erfüllt spezielle Herausforderungen (etwa die Eliminierung ausgewählter Gegner-Typen oder die Zerstörung einer bestimmten Menge spezieller Objekte in der Welt), andererseits sammelt man ausreichende Mengen von Altmetall, der Währung des Spiels. Zudem erweist sich die Karre mit entsprechender Bewaffnung als wahrer

INTERVIEW MIT **FRANK ROOKE**

## „Unser Max ist keine komplette Neukreation."


Frank Rooke ist Game Director von *Mad Max*.

**PC Games:** Warum ist *Mad Max* auch heute noch so populär?

**Rooke:** Max ist ein zeitloser Anti-Held, auf dem viele spätere Anti-Helden basieren. So lange die Fan-Basis Anti-Helden interessant findet, wird sie sich auch an *Mad Max* erinnern.

**PC Games:** War vor Beginn der Entwicklung bekannt, dass die Filmreihe ein Reboot spendiert bekommt?

**Rooke:** Intern war unter Umständen bereits etwas bekannt, das Reboot und das Spiel passen schließlich sehr gut zusammen – ich gehörte aber nicht wirklich zu dem Kreis, in dem solche Entscheidungen getroffen wurden.

**PC Games:** Ihr erschafft eine eigene Version von Max, deren Aussehen man selbst beeinflussen kann und die sich von der Filmversion unterscheidet. Meinst du nicht, dass manche Fans dadurch enttäuscht sein werden?

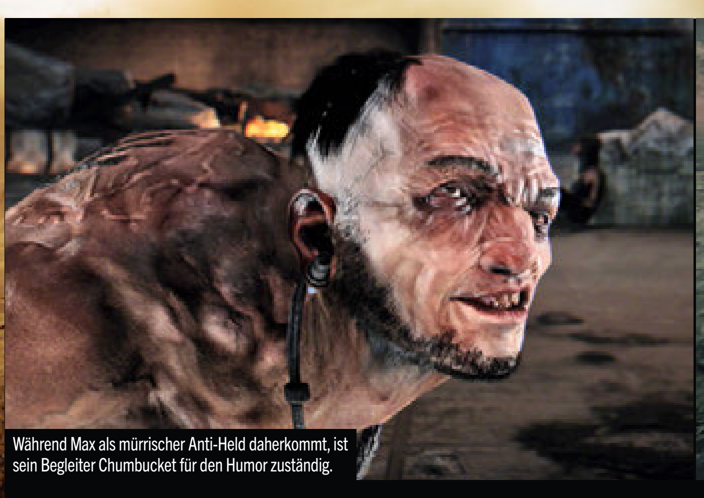
**Rooke:** Unser Max ist keine komplette Neukreation. Er hat einen vorgegebenen Charakter, der einerseits durch die Original-Filme geschaffen wurde, andererseits durch die Neuverfilmung weiter definiert wird.

**PC Games:** Wird es im Spiel Anspielungen auf die Filme geben?

**Rooke:** Fans werden definitiv Anspielungen finden können. Es wird aber keine direkten Verweise oder eine zeitliche Einordnung in der *Mad Max*-Timeline geben. Wir wollen aber natürlich, dass die Spieler das Spiel erhalten, das sie sich wünschen, und ich denke, Anspielungen an die Filme sind hierbei sehr wichtig.

**PC Games:** Wie soll sich *Mad Max* bezüglich des Gameplays von anderen Open-World-Spielen unterscheiden?

**Rooke:** Auf jeden Fall die Auto-Kämpfe. Wir wollen das tolle Gefühl vermitteln, das diese schweren, massiv bewaffneten Boliden in dieser einzigartigen Umgebung ermöglichen. Dieses explosive Erlebnis unterscheidet unser Spiel von anderen Titeln.


Während Max als mürrischer Anti-Held daherkommt, ist sein Begleiter Chumbucket für den Humor zuständig.


Während man durch das Wasteland düst, sitzt Chumbucket stets am Heck des Magnus Opus.

Kampf-Bolide, der den Gegnern etwa mit Flammenwerfern, mit Stacheln bestückten Felgen oder massiven Rammböcken ein brutales Ende bereitet. Gerade die teils riesigen Massenschlachten gegen große Gruppen an feindlichen Fahrzeugen sollen neben klassischeren Renn-Missionen dafür sorgen, dass man motiviert ist, seinen fahrbaren Untersatz immer weiter auszubauen. Besonders die schon früh im Spiel an den Wagen angebrachte Harpune erweist sich als unterhaltsames und praktisches Allzweck-Utensil, mit dem wir nicht nur Feinde ausschalten, sondern etwa auch Gegenstände niederreißen oder versperrte Tore öffnen könnt. Auch das Sniper-Gewehr entpuppt sich als sinnvoller Helfer, wenn wir vor der Eroberung eines feindlichen Lagers schon vorher die feindlichen Linien ausdünnen wollen.

Neben dem Magnus Opus lässt sich auch Max selbst immer weiter verbessern, sodass er zum Beispiel mehr Schaden aushalten und selbst härter austeilen oder seine Shotgun noch effektiver nutzen kann. Hierfür steigen wir durch das Erfüllen vielfältiger, über die Spielwelt verteilter Herausforderungen im sogenannten Legenden-Rang immer weiter nach oben und schalten dadurch neue Upgrades frei. Zudem ist auch das Aussehen der Spielfigur nicht vorgegeben und lässt uns eine eigene Version des griesgrämigen Wüstenhelden zusammenstellen. Das ist insofern klug, da Max' Charakter – wie ja auch in den Film-Vorlagen, die ebenfalls primär von der bunten Nebenfiguren-Riege leben – ziemlich schwach gezeichnet daherkommt und man so seine eigene Vorstellung von Max auf den Protagonisten projizieren kann.

**Wenig Neues im Wasteland**

So rund und kompetent umgesetzt *Mad Max* auch wirkt, so routiniert wandert es auch auf den bekannten Open-World-Pfaden, wie man sie aus zahllosen anderen Spielen der letzten Jahre kennt. Auch hier suchen wir spezielle Aussichtspunkte (hier: Heißluftballons) auf, um verdeckte Missions-Icons auf der Karte freizuschalten. Auch hier erwartet uns dieselbe bunte Mischung aus Haupt- und Nebenmissionen. Der stärkere Fokus auf das Gameplay auf vier Rädern setzt das Abenteuer zwar von der Konkurrenz

INTERVIEW MIT **JOHN FULLER**

## „Die Mad Max-Lizenz passt wunderbar zu unserem Studio."


John Fuller ist Senior Producer bei *Mad Max.*

**PC Games:** Inwieweit fühlt man sich durch eine Lizenz wie *Mad Max* bei der Entwicklung eingeschränkt?

**Fuller:** Eigentlich gar nicht. Meiner Meinung nach passt die *Mad Max*-Lizenz ganz wunderbar zu unserem Studio. Wir lieben Action, Explosionen, Gefährte, spannende und interaktive Gameplay-Momente – und *Mad Max* bietet dies massenweise. Zudem lieben wir Open Worlds, die interaktiv und und interessant zu erforschen sind.

**PC Games:** Wie werden die Upgrades für die Faustkämpfe aussehen? Bisher wirken die Kämpfe sehr stark von den *Batman: Arkham*-Spielen inspiriert.

**Fuller:** Max wird seine Fähigkeiten, seine Waffen, seine Fertigkeiten in den Hand-to-Hand-Auseinandersetzungen und seine Ausrüstung sehr individuell erweitern können. Die Art, wie man Max als einen Charakter gestaltet, lässt viele verschiedene Richtungen zu. Max' **Kampfstil ist einzigartig, brutal und ganz auf ihn gemünzt. Max ist kein ausgebildeter Kämpfer, aber trotzdem sehr effektiv. Er wird stets von seinem Überlebensinstinkt angetrieben und legt sich auch mit Gegnern an, die ihm**

## „Es ist ein Melee-System – nur halt mit Autos."

**PC Games:** Was reizt euch persönlich eigentlich so sehr an der Entwicklung von Open-World-Games?

**Blomberg & Sundberg:** Die Möglichkeit, den Spielern ein Erlebnis zu geben, dass für jeden individuell abläuft. Das Erforschen der Welt, die Erschaffung eigener, besonderer Momente, das Gameplay, das einen Teil dieser Welt sein lässt … Das macht für mich als Entwickler den Reiz aus.



Linus Blomberg und Christofer Sundberg sind die Gründer von Avalanche.

**PC Games:** Habt ihr eine zugrunde liegende Philosophie, die auf alle Spiele zutrifft, die ihr macht?

**Blomberg & Sundberg:** Tatsächlich kam die Frage in einem anderen Interview, das wir gegeben haben, ebenfalls auf und unsere Antwort war: Keine Keycards! (lacht) Damit meinen wir, dass wir keine zu geskripteten, linearen Erlebnisse kreieren wollen.

**PC Games:** Der Schwerpunkt in *Mad Max* sind die Auto-Kämpfe. Wie wollt ihr sicherstellen, dass sich diese von ähnlichen Systemen in anderen Spielen abheben?

**Blomberg & Sundberg:** Es ist Grunde ein Melee-System – nur halt mit Autos. Man wird nach und nach immer besser und es entwickelt sich im Verlauf des Abenteuers, zudem gleicht kein Kampf dem vorhergegangenen. Im manchen Situationen wird man die Harpune benutzen, dann wieder die Shotgun oder den Gegner einfach rammen, um zu gewinnen. Es sind diese vielfältigen Möglichkeiten, die unser System von anderen unterscheidet. Ich denke, diese kontrolliert-chaotische Natur der Kämpfe ist etwas, das unsere Auto-Gefechte auszeichnet.

**PC Games:** Als ihr Avalanche beziehungsweise das Vorgänger-Studio von Avalanche vor vielen Jahren gegründet habt, wusstet ihr da schon, dass Open-World-Spiele euer Fokus sein würden?

**Blomberg & Sundberg:** Ja, das war von Anfang an die Idee, schon bevor wir das Studio gegründet hatten.

**PC Games:** Was unterscheidet sich eurer Meinung nach *Mad Max* von vergleichbaren Open-World-Spielen wie *Assassin's Creed* oder *Mittelerde: Mordors Schatten*?

**Blomberg & Sundberg:** Ich gebe jetzt ein bisschen an und sage, dass wir die Einzigen sind, die „echte" Open-World-Spiele machen, welche die Spieler nicht einschränken. Ich liebe *Assassin's Creed* und all die anderen Spiele, habe aber das Gefühl, dass sie das Vorgehen der Spieler ein wenig zu sehr kontrollieren. Bei *Assassin's Creed* frustriert es mich etwa, dass ich die Stadtmauern nicht überqueren kann. Ich will wissen, was dahinter ist! Einer unserer Grundsätze lautet: Wenn du an einen Ort in der Spielwelt gehen möchtest, soll es dir als Spieler auch möglich sein.

ab, dem bisherigen Anschein nach aber auch nicht in dem Maße, dass es sich völlig anders anfühlt. Auch die für ein Open-World-Spiel auf den ersten Blick ungewöhnliche, im Rahmen der Lizenz aber passende Entscheidung, die Ressourcen des Helden zu limitieren, sorgt nur im Ansatz für ein anderes Spielgefühl: Zwar müssen wir Wasser, Benzin für unser Auto und Munition für die Schrotflinte rationieren, zumindest in der von uns gespielten Version gab es aber stets ausreichend Nachschub für alles, sobald wir ein Lager oder ein Banditen-Camp betraten. All das soll keineswegs als eklatanter Minuspunkt verstanden werden – wie gesagt, das Spiel macht seine Sache als Open-World-Game bisher sehr gut –, allerdings sollte man auch keine Genre-Innovation erwarten und das Spiel keinesfalls mit der *Just Cause*-Reihe vergleichen. Wo Avalanches andere Spiele-Serie auf ein völlig überdrehtes, die Grenzen der Physik missachtendes Dauerfeuerwerk setzt, gibt sich *Mad Max* wesentlich geerdeter und konzentriert sich mehr auf eine ansprechende Narration. Auch die Spielwelt selbst dürfte, obgleich ebenfalls ordentlich groß, ein ganzes Stück übersichtlicher ausfallen als die jeweiligen Gegenstücke in den Insel-Abenteuern. Das eine herausragende Element, welches das Abenteuer auszeichnet, konnten wir bisher noch nicht ausmachen. Für viele dürfte aber natürlich schon die *Mad Max*-Lizenz Grund genug sein, sich auf den Titel zu freuen.

Wo das Spiel qualitativ ebenfalls gerne noch ein Stück zulegen dürfte, ist der technische Aspekt. Aus künstlerischer Sicht überzeugt die Umsetzung des Wastelands zweifellos: Zwischen Sanddünen, vor sich hinrostenden Stahlgebilden und mühselig zusammengeschusterten Unterkünften für die postapokalyptischen Bewohner kommt viel Atmosphäre auf, nicht zuletzt dank der gut gelungenen Beleuchtung. Hinsichtlich der Qualität der Texturen und der vergleichsweise detailarmen Gestaltung einiger Objekte überzeugte die von uns gespielte PC-Fassung aber bisher nur bedingt. Die Betonung liegt freilich auf „bisher", denn bis zum Release im September ist es ja noch eine Weile hin. ❑

**eigentlich deutlich überlegen sind.**

**PC Games:** Im Spiel scheint es wirklich sehr viele Dinge abseits der Handlung zu geben. Hattet ihr nie Sorge, es eventuell sogar zu weit zu treiben?

**Fuller:** Ich denke, es ist nicht die Anzahl an Nebenaufgaben, die wichtig ist. Zuallererst – und das gilt für alle Avalanche-Spiele – ist es wichtig, dass die Spielwelt glaubwürdig ist. Zudem wollen wir den Spielern ein ausbalanciertes und abwechslungsreiches Erlebnis bieten. Es muss möglich sein, sowohl spannende und actiongeladene Momente zu erleben als auch einfach durch die Welt zu fahren und in aller Ruhe die Atmosphäre aufzunehmen.

**PC Games:** Standen fliegende Vehikel während der Entwicklung zur Debatte?

**Fuller:** Du denkst dabei bestimmt an den Gyrocopter aus den Filmen (lacht). Das Herz des *Mad Max*-Kampfsystems sind die Autos. Auch in den Filmen sind es vor allem die Autos, die durch das Design und die massive Bewaffnung überzeugen.

### „Nicht innovativ, aber sehr gut umgesetzt – das könnte was werden."

*Lukas Schmid*



Auch wenn beide Spiele von Avalanche Software kommen, sollten Fans der *Just Cause*-Reihe von *Mad Max* nicht dasselbe Spielerlebnis erwarten. Das postapokalyptische Abenteuer kommt wesentlich geerdeter daher als die völlig überzeichneten und regelmäßig die Grenzen der Physik missachtenden Insel-Ausflüge. Macht aber gar nix, denn das, was wir bisher spielen konnten, macht trotzdem viel Freude. Die Welt wirkt gut umgesetzt und trotz des Wüsten-Settings sehr abwechslungsreich, das Kampfsystem macht Spaß und der starke Fokus auf das Auto-Gameplay dürfte dafür sorgen, dass die Karren-Kabbeleien ordentlich funktionieren. Zwar dürfte das Spiel das in den letzten Jahren mit zahlreichen Spielen bestückte Open-World-Genre keineswegs revolutionieren. Ein guter Neuzugang reicht uns aber allemal.

**GENRE:** Action-Adventure
**PUBLISHER:** Warner Bros. Interactive
**ENTWICKLER:** Avalanche Studios
**TERMIN:** 4. September 2015

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

# (Post)-Apokalypse Now: Die Mad-Max-Filme



Bezüglich der Farbgebung, des Figuren-Designs und auch der Gestaltung der Autos ist der Einfluss des neuen Films auf das Spiel offensichtlich.

Die *Mad Max*-Filme sind Liebhabern kompromissloser Action auch heute noch gut in Erinnerung – und das aus gutem Grund. Schließlich haben die Abenteuer das Schema des scheinbar herzlosen, in Wahrheit aber dennoch sehr moralisch handelnden Anti-Helden stark mitgeprägt. Auch postapokalyptische Settings, wie man sie heute kennt, waren vor *Mad Max* noch nicht dermaßen Teil der Populärkultur und wurden durch die Trilogie hinsichtlich der Gestaltung mehr oder minder definiert. Wir werfen einen Blick zurück auf die Kino-Abenteuer und den anstehenden Reboot.

**Lehrjahre eines Anti-Helden**

Der in Deutschland indizierte erste Film von 1979 war alles andere als ein sicherer Kassenschlager: Mit einem minimalen Budget realisiert, erzählt er die Geschichte von Titelheld Max, der in einer nicht genau festgelegten, postapokalyptischen Version Australiens als eine Art Endzeit-Polizist für Recht und Ordnung sorgt. Weil das etwas wenig Drama wäre, müssen Frau und Kind des Helden dran glauben und Max mutiert zum namensgebenden Mad Max, der die Mörder seiner Familie unbarmherzig jagt.

Der Film avancierte zum Überraschungs-Hit und startete die Karriere des damals gerade einmal 23-jährigen Mel Gibson. Ausschlaggebend war nicht nur das ungewohnte Setting, sondern auch der Fokus auf eine von metallenen Auto-Monstern geprägte Welt – etwas, das in der Fortsetzung einen noch wesentlich höheren Stellenwert einnehmen solte.

**Ein Mann und sein Auto**

Generell gilt Teil 2 von 1981 mit dem Untertitel *Der Vollstrecker* als der beste der Trilogie und ist der Film, den Fans meistens meinen, wenn sie von *Mad Max* reden. Einige Jahre nach den Ereignissen des ersten Films steht das durch eine vor langer Zeit durch eine Energiekrise in ein Ödland verwandelte Australien auch nicht besser da als zuvor. Max hat sich zudem endgültig von den wenigen Resten Zivilisation an der australischen Küste losgesagt und fristet als Einzelgänger ein Leben auf den Straßen des Wastelands im Landesinneren. Seine einzigen Begleiter: ein Hund und sein V8, liebevoll „Interceptor" genannt.

Weil herumzufahren und grimmig zu gucken auf die Dauern etwas wenig Substanz für einen Film wären, verschlägt es Max in ein von überlebenden Wasteland-Bewoh-



Im kommenden Kino-Abenteuer werden die stählernen Monster anscheinend noch mehr im Zentrum stehen.



Der Actionfilm-geprüfte Brite Tom Hardy tritt ein schweres Erbe an und folgt in Mel Gibsons Fußstapfen.



Das zweite Kino-Abenteuer gilt als der beste Film der Reihe und definierte Max endgültig als Ikone.



Tina Turner als Bösewicht und tendenziell nervige Kinder – *Jenseits der Donnerkuppel* wird nicht von allen Fans geliebt.

nern befestigtes Lager, das von einer Gruppe Krimineller rund um den Maske tragenden Humungus und seinen Lakaien Wez erpresst wird. Im Austausch für Ressourcen bietet Max den Camp-Bewohnern an, ihnen zu helfen, was in einem vor aufgemotzten Karren und allerlei beeindruckenden Explosionen nur so wimmelnden Finale endet.

Das im Vergleich zum Erstling ordentlich in die Höhe geschraubte Budget hatte sich gelohnt, sowohl Kinobesucher als auch Kritiker lobten das Abenteuer in höchsten Tönen. Das im ersten Film gerade einmal angedeutete Potenzial des Wastelands und der autovernarrten Bewohner wurde in der Fortsetzung geradezu zelebriert.

**Denkt denn keiner an die Kinder?**

Die ungeschriebene Regel, dass der dritte Teil einer Trilogie meist der schwächste ist, trifft auch auf *Mad Max* zu. In einem Versuch, die Serie noch massentauglicher zu gestalten, holte man sich für *Jenseits der Donnerkuppel* (1985) mit Tina Turner (die auch mehrere Lieder zum Soundtrack beisteuerte) eine prominente Antagonistin an Bord. Die zweite Hälfte des Films stellte nach einem beeindruckenden Arena-Zweikampf zudem Max' Interaktion mit einer Gruppe alleine im Wasteland lebender Kinder in den Mittelpunkt. Mehr *Goonies* als *Mad Max*, büßte Max in diesen Szenen viel des rauen Charmes ein, der ihn bisher ausgezeichnet hatte, statt brutaler Action stand Humor im Zentrum. Ohne Frage hat der Film ebenfalls seine Momente. Vor allem die erste Hälfte, in der Max mit einem erbitterten Führungskampf in der Siedlung Bartertown konfrontiert wird, ist gelungen. Dennoch reichte das Abenteuer nicht an den grandiosen Vorgänger heran.

**On the (Fury) Road again**

Es wird sich zeigen, ob das teilweise als Reboot, teilweise als Fortsetzung geplante *Mad Max: Fury Road* wieder an *Der Vollstrecker* wird anknüpfen können. Mit George Miller kehrt der Regisseur der Original-Filme zurück, statt Mel Gibson schlüpft diesmal aber Tom Hardy (bekannt etwa aus *Inception*, *The Dark Knight Rises* oder *Band of Brothers*) in die Stiefel des Titelhelden. Unterstützt wird er von weiteren Hollywood-Größen wie Nicholas Hoult und Charlice Theron. Anstatt Max' Wandlung vom braven Bürger zum innerlich erkalteten Einzelgänger erneut umzusetzen, erzählt der Film eine neue Geschichte, die Max Bekanntschaft mit einer von der selbst ernannten Imperatorin Furiosa (Theron) angeführten Rebellengruppe machen lässt. Der erste Trailer verspricht bereits all das, was man sich als Fan der Reihe erwartet: ein toll umgesetztes Wasteland, einen wortkargen Helden, durchgeknallte Figuren, jede Menge aufgemotzte Metall-Monster auf vier Rädern und jede Menge Brachial-Action, die dem bisherigen Anschein nach alles übertrifft, was man aus den Vorgängern gewohnt ist. Beste Voraussetzungen für das kommende *Mad Max*-Videospiel – vor allem wenn man bedenkt, dass die Entwickler bereits gesagt haben, dass man sich bezüglich des Stils auch am neuen Film orientiert.

Bleibt bloß zu hoffen, dass es die Macher angesichts eines im Vergleich zu den alten Filmen dramatisch angewachsenen Budgets jedoch nicht zu gut meinen. Allen beeindruckenden Exposionen zum Trotz fühlte sich vor allem der zweite Teil stets geerdet an und vergaß neben all der Action nicht, auch auf den menschlichen Aspekt der Erzählung Rücksicht zu nehmen. ❑



Auch im *Mad Max*-Reboot wird der Held auf allerlei durchgeknallte Bewohner des Wastelands treffen.



Die Gewaltdarstellung der alten Filme ist nach heutigen Maßstäben zahm – nicht so im neuen Film.

Yager Development möchte mit *Dreadnought* gigantische Raumschiffschlachten wie in *Battlestar Galactica* umsetzen und das mit einem fairen Free-2Play-Konzept, das ohne „Pay to Win“ auskommen soll. Kann das gelingen? Es wäre zu schön!

# Dreadnought

**Von:** Stefan Weiß

Zu Besuch bei Yager Development: Fette Raumschiffe, hohe Spielqualität und Free2Play ohne Kostenfalle – das klingt einfach verlockend!

Abseits von marktwirtschaftlich bestimmtem Publisher-Druck basteln im Berliner Entwicklerstudio Yager Development rund 35 begeisterte Science-Fiction-Fans an ihrem Wunschtraum: „Wir möchten mit *Dreadnought* ein Spiel schaffen, in dem ihr euch wie ein Raumschiffcaptain eurer Wahl fühlt, wie ein Han Solo in seinem Millennium Falcon oder wie Commander Adama auf dem Battlestar Galactica“, erläutert uns Game Director Peter Holzapfel zur Einführung.

### Multiplayertaktik

Der Kern des Spiels besteht aus einem Free2Play-Konzept, das auf spannende Mehrspielerpartien mit dicken Raumschiffen aufbaut. Die Schlachten sind für Teamgrößen 5-gegen-5-Spieler optimiert. Kleinere Matches sind zwar auch möglich, allerdings kann dies auf den groß geratenen Maps dazu führen, dass sich die Spieler eher aus dem Weg gehen oder auf dem Schlachtfeld nicht finden. Producer Mark Liebold meint dazu: „Das Zusammenspiel und die Synergieeffekte der verschiedenen Klassen bilden einen wichtigen Bestandteil in *Dreadnought* und das funktioniert im Modus 5vs5 am besten.“

Sobald eine Partie per Matchmaking-System zustande kommt, entscheidet ihr euch für eine von fünf spielbaren Schiffsklassen. Korvette, taktischer Kreuzer, Zerstörer, Artillerie-Schiff und Dreadnought stehen dabei zur Wahl. Jeder Schiffstyp besitzt eine spezifische Bewaffnung und unterschiedliche Fertigkeiten, die sich auf die Spielweise auswirken. Die Gefechte finden im Weltraum und auf Planetenoberflächen statt – präzise Taktik und Synergie-Effekte der einzelnen Klassen sind dabei entscheidend, der Spielverlauf erinnert an Seegefechte mit trägen Kriegsschiffen.

### Team-Deathmatch zum Einstieg

Um einen Eindruck vom aktuellen Gameplay zu bekommen, bestreiten wir zusammen mit einigen Entwick-

### WORK IN PROGRESS

Während unseres eintägigen Studiobesuchs bei Yager Development konnten wir mehrere Stunden lang die schon auf der Pax East und -South vorgestellte Pre-Alpha-Version von *Dreadnought* sowie einen aktuellen Build des Spiels ausprobieren. Die hier gezeigten Screenshots stammen dabei überwiegend aus zwei spielbaren Maps im Team-Deathmatch-Modus. Darüber hinaus spielten wir auch etliche Partien im neuen Elimination-Modus.



### ENERGIE-MANAGEMENT

Für zusätzliche taktische Tiefe sorgt das Energiemanagement. Das per Maus einblendbare Kreismenü erlaubt euch, Energie wahlweise in die Schilde, in den Antrieb oder in die Waffensysteme zu pumpen. Da der Energievorrat begrenzt ist, kommt es hier auf den richtigen Zeitpunkt für den Einsatz an.

## CUSTOMIZATION GROSSGESCHRIEBEN!

**Jedes Raumschiff eurer wachsenden Flotte in *Dreadnought* lässt sich auf vielfältige Weise anpassen und nach eigenen Wünschen ausrüsten.**

Im Laufe des Spiels gewinnen Raumschiffe sowie eingesetzte Offiziere an Erfahrung und ihr schaltet neue Fertigkeiten frei. Damit könnt ihr in Ruhe herumtüfteln, sprich Fähigkeiten und Verbesserungen ein- und ausbauen sowie Offiziere für den Einsatz auswählen.

Während einerSchlacht melden sich eure Offiziere, um beispielsweise Schadensberichte abzugeben, was der Atmosphäre in *Dreadnought* zugutekommt.

Die Raumschiffe in *Dreadnought* verfügen jeweils über vier aktive Fertigkeiten. Welche ihr dabei nutzen wollt, könnt ihr zwischen den Einsätzen auswählen, da ihr mit fortschreitender Spielzeit und gewonnenen Erfahrungspunkten viele neue Fertigkeiten freischaltet.

Bis zu vier Offiziere lassen sich auf den Raumschiffen stationieren. Diese besitzen eigene Perks, die sich verbessern lassen und so für zusätzliche Boni im Kampf sorgen.

lern und Test-Spielern zunächst etliche Partien im Team-Deathmatch. Die Steuerung der Schiffe ist eingängig, mit den Tasten W-A-S-D bewegen wir uns durch die Levels, mit Umschalt- und Leertaste sinkt oder steigt unser Schiff. Die Ziffertasten 1 bis 4 bestimmen die gewünschte Fertigkeit und per mittlerer Maustaste rufen wir das Energiemanagement auf, mit dem sich Schutzschilde aktivieren, Geschwindigkeit erhöhen und Stärke der Waffen beeinflussen lassen. Die Gefechte offenbaren in null Komma nix enorme taktische Tiefe und trotz der behäbigen Bewegung der schweren Raumschiffe passiert ständig eine Menge auf dem Bildschirm: Ein feindlicher Dreadnought schickt uns gerade eine tödliche Raketensalve entgegen, es gilt, im richtigen Moment ausreichend Energie parat zu haben, um die Schilde zu aktivieren. Eine getarnte Korvette taucht plötzlich unter uns auf und versucht, uns aus einem toten Winkel heraus zu piesacken. Wir fordern schnell Unterstützung durch unsere taktischen Kreuzer an, die über Reparatur-Laser verfügen und so unser Artillerieschiff am Leben erhalten. Jedes einzelne Match gestaltet sich anders und es macht ungeheuren Spaß, im Team mit den verschiedenen Fertigkeiten und Eigenschaften der Schiffe zu experimentieren und neue Taktiken auszutüfteln.

**Ein neuer Spielmodus**

Nachdem wir Team-Deathmatch als Aufwärmprogramm und Einstieg ins Gameplay von *Dreadnought* absolviert haben, wechseln wir in den neu integrierten Elimination-Modus. „Wir wollten einen Spielmodus integrieren, in dem sich der Spieler noch mehr in seine Rolle als Schiffskäptn hineinversetzen kann und sich seiner Verantwortung bewusst ist“, erklärt uns dazu Peter Holzapfel. Darum gibt es bei Elimination keinen klassischen Endlos-Respawn ins Match. Wer sein Raumschiff während einer Partie verschrottet, muss für den Rest der Schlacht auf den dicken Pott verzichten. „Wir wollten aber nicht, dass der Spieler bei Schiffverlust nur noch im genreüblichen Spectator-Modus zuschauen kann oder im schlimmsten Fall gelangweilt aussteigt“, so Holzapfel. So entstand die Idee, den schiffslosen Spieler mit einem kleinen Jäger wieder ins Geschehen einsteigen zu lassen. Ein solcher Jäger ist nur leicht bewaffnet und verfügt auch nicht über das Energiemanagement der großen Brummer. Dafür ist man schnell unterwegs und kann so beispielsweise schwer angeschlagenen Raumschiffen den Rest geben oder als Scout für sein Team fungieren. Bei den Testspielen stellte sich dann jedoch schnell eine ganz neue und effektive Taktikvariante dank der Jäger heraus. Da einige der großen




Wer im Elimination-Modus abgeschossen wird, ist nicht zum Warten und Zuschauen verdammt, sondern steigt mit einem kleinen Jäger wieder ins Match ein und kann taktische Vorteile erarbeiten.

Zur Flottenbildung stehen euch fünf Schiffsklassen zur Verfügung. Jede davon gibt es in unterschiedlichen Varianten mit verschiedenen Waffen- und Skill-Varianten, die ihr zudem noch konfigurieren könnt.

Der Artillery Cruiser ist die gigantische Interpretation eines Scharfschützengewehrs in *Dreadnought*. Da diese Klasse schwach gepanzert ist, muss sie gut geschützt agieren.

Raumschiffklassen mit dem Warp-Sprung zu einem anvisierten Teamkollegen ausgestattet sind, ist es mithilfe des Jägers möglich, schnell große Strecken zu überbrücken. Damit lassen sich recht fix ganz neue taktische Situationen ermöglichen, was für viel Dynamik beim Gameplay sorgt. Der Elimination-Modus erfordert ein stärkeres Team-Zusammenspiel, mehr Absprache und Disziplin, das dürfte vor allem fortgeschrittene Spieler ansprechen. Hier schlägt Game Director Peter Holzapfel auch wieder eine Brücke zur maßgeblichen Inspiration durch *Battlestar Galactica*: „Die Einführung der Jäger ermöglicht es euch, in einem Elimination-Match Starbuck-Apollo-Momente zu erleben, wenn ihr euch entsprechend mit euren Team-Mates abstimmt und selbst mit den kleinen, wendigen Jägern zum Beispiel einen mächtigen Dreadnought vom Himmel holt."

**Spielermotivation**

Neben dem Mix aus Taktik und Action in den Gefechten soll aber auch die Level-Progression zum Spielspaß beitragen. Yager Development setzt dabei unter anderem auf klassische Genre-Belohnungen. So erhält man für bestimmte Leistungen in einem Match Abzeichen, erzielt generell Erfahrungspunkte und steigt im Level auf. Wie das genau vor sich geht, wollen die Entwickler erst zu einem späteren Zeitpunkt verraten. „Beim Aufsteigen wirst du neue Schiffe, Fähigkeiten, Offiziere und deren Perks ‚freischalten'. Aber das ist jetzt sehr einfach ausgedrückt, da noch ein wenig mehr dahintersteckt." Das Stichwort Offiziere bringt uns gleich zum nächsten Aspekt von *Dreadnought*. Eure Schiffe lassen sich nicht nur in Bezug auf deren Spezialfertigkeiten individuell anpassen, sondern ihr könnt pro Schiff auch bis zu vier Offiziere anheuern. Diese sind in die Disziplinen Navigation, Waffen, Kommunikation und Maschinen unterteilt und bescheren euch spezifische Boni. Jeder Offizier kann zwei Perks wählen, die sich auf verschiedenste Schiffsbereiche auswirken. Ihr könnt zum Beispiel festlegen, die Reparatur-Rate zu erhöhen (euer Schiff „heilt" dann schneller), ein anderer Perk hingegen sorgt dafür, dass sämtliche Spezialfähigkeiten eures Schiffs sofort wieder verfügbar sind, sobald die Trefferpunkte eures Schiffs unter 10% fallen. Die Offiziere sorgen dafür, dass man sein Schiff ganz unterschiedlich anpassen und zum gewünschten Spielstil weiter entwickeln kann.

**Einzelspielermodus**

Das Team beschränkt sich aber nicht nur auf den Mehrspielermodus im Spiel. Yager Development zeigte schon mit seinem Ego-



Unser Dreadnought glänzt mit vielen Details: Animierte Mündungsklappen und Rauchschwaden begleiten den Start der Raketensalve. Die eingesetzte Unreal-Engine 4 machts möglich.



Die Korvettenklasse ist schnell und kann dank Tarnschild aus dem Nichts auftauchen. Dafür hält sie nur wenige Treffer aus.

Mithilfe von schnell einblendbaren Icons lassen sich Team-Befehle anzeigen. Die rote Faust zum Beispiel steht für fokussierten Angriff auf ein Ziel. Die grünen Icons hingegen geben an, dass ihr entsprechende Skills eures Schiffs einsetzen könnt, wie hier den Raketenangriff eures Dreadnought.

Shooter *Spec Ops: The Line*, dass es hervorragende und tief gehende Geschichten erzählen kann und das soll auch *Dreadnought* bieten. Der Einzelspielermodus wird laut Entwickler im Episodenformat erscheinen. Wie viele Episoden es insgesamt werden sollen, das ist derzeit noch nicht bekannt. Yager möchte es aber auf jeden Fall der Community ermöglichen, den Fortgang des Einzelspielermodus mitzubestimmen. In puncto Vermarktung des Einzelspielermodus ist sich das Team noch nicht ganz klar darüber, wie man die Kampagne anbietet. „Es gibt beispielsweise die Idee, die Kampagnenepisoden als kostenlosen Bonus für Spieler bereitzustellen, die Geld in *Dreadnought* investieren", erklärt Holzapfel, „oder generell als Kaufobjekt, so wie es etwa bei Telltale-Adventures der Fall ist."

Als einen der federführenden Autoren für die Kampagne konnte Yager Development Dan Abnett gewinnen. Abnett ist bekannt durch seine Romane im *Warhammer 40.000*-Universum und durch seine Comics für Marvel, unter anderem *Guardians of the Galaxy*. Anhand des uns gezeigten Projektziel-Boards, das die verschiedenen Aspekte von *Dreadnought* dokumentiert, entdecken wir dazu auch Details wie „Die Geheimnisse unseres Sonnensystems entdecken" oder „Der Spieler gehört zu einer Gruppe Deserteure im Exil."

**Gelungener Spieleindruck**

Je mehr Multiplayer-Matches wir an diesem Tag bestreiten und je mehr Details zu *Dreadnought* uns die Projektleiter Peter Holzapfel und Mark Liebold verraten, desto mehr wächst in uns der Wunsch, dass sich die von Yager Development gesteckten Ziele auch verwirklichen lassen. „Spieleentwicklung kostet viel Geld", erklärt uns Peter Holzapfel, „und darum brauchen wir natürlich auch eine funktionierende Monetarisierung im Spiel." Wie genau diese am Ende aussehen wird, das ist derzeit noch nicht klar abgesteckt. Die Entwickler probieren aktuell verschiedenste Shop-Modelle aus. So gibt es darin beispielsweise Lackierungen für Schiffe oder Galionsfiguren, spezielle Schiffs-Layouts, Helden-Sets und einiges mehr. Doch gilt dabei stets die Prämisse, dass nichts davon „Pay-to-Win-Charakter" besitzt. Am Ende möchten die Entwickler mit *Dreadnought* ein Spiel anbieten, das auf eine starke Community bauen kann, die sich an der Weiterentwicklung von *Dreadnought* beteiligt. Die bislang gezeigte Version birgt das dafür nötige Potenzial und wir sind schon sehr darauf gespannt, wie das Spielerfeedback in der kommenden Beta-Phase ausfällt. ❑



Der Tactical Cruiser (oben im Bild) ist ein Multitalent. Sein Repair-Beam (hellgrün) setzt gerade einen Destroyer instand, während er gleichzeitig auf einen Gegner feuern kann (roter Strahl).

**„Tolle Science-Fiction-Kost von Fans für Fans, bitte bald mehr davon!"**

*Stefan Weiß*



Bei unserem Studiobesuch und den damit verbundenen Mehrspielerpartien war schnell klar, dass bei Yager Development leidenschaftliche Raumschiff-Fans am Werk sind. Schon in der spielbaren Alpha-Version von *Dreadnought* sind die richtigen Zutaten vorhanden, damit man sich nach erfreulich kurzer Einspielzeit wie ein Befehlshaber vom Kaliber eines Commander Adama an Bord der Battlestar Galactica fühlt. Hoffentlich kann das Entwicklerteam auch seinen Traum vom fairen Free2Play-Modell und einer starken Community in die Realität umsetzen.

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** Yager Development
**PUBLISHER:** Grey Box
**TERMIN:** 2015

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

# Sword Coast Legends

**Von:** Roland Austinat

Zurück in die Vergessenen Reiche: *Sword Coast Legends* wandelt auf den Pfaden von *Baldur's Gate* und *Icewind Dale*.

Draußen scheint die Sonne, drinnen geht's an die wolkenverhangene Schwertküste: Im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco machten wir mit *Sword Coast Legends* einen Abstecher in die Vergessenen Reiche – das wohl beliebteste Szenario der Rollenspielwelt von *Dungeons & Dragons*. Computerspieler kennen Land und Leute schon von zahlreichen Klassikern: *Pool of Radiance*, *Eye of the Beholder*, *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* aus *Neverwinter Nights* sind nur einige der Titel, die in der Westhälfte des Kontinents Faerûn angesiedelt sind.

*D&D*-Herausgeber Wizards of the Coast versuchte 2008, die Rollenspielwelt zu entschlacken und noch „dramatischer" zu gestalten. Doch es gab so viele Neuerungen und es verschwanden so viele beliebte Personen und Gebiete, dass die 4. Edition wohl zur unpopulärsten *D&D*-Fassung überhaupt wurde. Im letzten Jahr nahm Wizards of the Coast dankenswerterweise die meisten Änderungen zurück und brachte mit der 5. Edition unter anderem auch die Vergessenen Reiche wieder in Ordnung. Die dort beheimatete Schwertküste kennt ihr möglicherweise noch von der ersten *Baldur's Gate*-Erweiterung *Legenden der Schwertküste*. Mit der hat *Sword Coast Legends* jedoch nichts zu tun: Das Spiel von n-Space aus Orlando, Florida, besitzt eine komplett neue Geschichte. Allerdings arbeiteten zahlreiche Mitglieder des Entwicklerteams bei einer Firma namens Bioware – so schließt sich der Kreis dann doch wieder.


An der Schwertküste geht's kernig zu: Ein Zauberer mit gut sortiertem Zauberbuch macht Gegnern oft mehr Angst als ein Krieger mit Schwert und Schild.

### Vier Helden sind besser als einer

Design Director Tim Schwalk steuert furchtlos eine Gruppe von vier Abenteurern: Zwergenkriegerin Jarhild, Zwergenschurke Larethar, den menschlichen Zauberer Hommet und die Elfenpriesterin Illydia. Das Quartett muss einen gewissen Tam Olefsson in Luskan treffen, um von ihm Informationen über den Aschenpriester zu bekommen. Mit dem haben die Helden noch eine Rechnung offen. Doch natürlich schreitet das Quartett nicht einfach durchs Stadttor, sondern pirscht sich durch die Kanalisation heran. „Das ist der beste Weg in jede gute Stadt", grinst Game Director Dan Tudge, der bei Bioware in gleicher Position an *Dragon Age: Origins* arbeitete.

Wer Spiele mit BioWares Infinity Engine gespielt hat, fühlt sich in *Sword Coast Legends* wie zu Hause. Ihr wählt einen oder mehrere Helden aus, gebt ihnen Befehle, pausiert auf Wunsch den Kampf und dürft dabei jetzt auch in das Geschehen hineinzoomen beziehungsweise die Kamera beliebig drehen. Das ist nicht nur optischer Selbstzweck: Überall in der Spielwelt sind Schätze und gut getarnte Gegenstände versteckt, die einer Entdeckung harren. Tim durchsucht derweil einen Alchemietisch nach brauchbaren Zutaten und Tränken, vielleicht sogar einer neuen Quest. Einen Raum weiter findet unsere Truppe die Überreste eines Bandenmitglieds und daneben ein Langschwert +2. Ideal für Jarhild, der es Tim in die Hand drückt. Jedes Gruppenmitglied besitzt selbstverständlich ein eigenes Inventar, das ihr beliebig sortieren könnt. Und alle kommentieren beziehungsweise reagieren im Laufe des Spiels auf die Aktionen und Entscheidungen eurer Hauptfigur.

### Am Rande des Eiswindtals

Wenig später stehen wir einigen quicklebendigen Bandenmitgliedern gegenüber. Tim drückt die Pausentaste, um seinen Abenteurern Kommandos zu erteilen. „Das ist jedoch optional", erklärt Dan Tudge. „Wenn ihr wollt, könnt ihr auch nonstop kämpfen." Wir wollen wissen, ob unsere Party-Mitglieder bis auf den Haupthelden eigenständig zuschlagen und zaubern. „Das bestimmt ihr", antwortet Tudge. „Ich steuere am liebsten meine ganze Party, Tim

**KURZE UNTERBRECHUNG**
Wie es sich für ein gutes Rollenspiel gehört, dürft ihr den Kampf jederzeit pausieren und dann festlegen, welcher Held mit welchem Angriff welchem Gegner eine aufs Maul gibt – oder wer sich besser in die hintere Reihe zurückzieht.

**KÜHLEN KOPF BEIM NAVIGIEREN**
Eine Übersichtskarte ist gut, eine immer sichtbare Minikarte ist besser. So könnt ihr jederzeit erkennen, aus welcher Richtung euch Gefahr droht und wohin eure Gruppe unterwegs ist. Die Karte lässt sich auf Wunsch auch ausschalten.

**VIER FREUNDE SOLLT IHR SEIN**
Hier seht ihr auf einen Blick den Gesundheitsstatus eurer Partymitglieder, deren ausgewählte Angriffsmethode und negative wie positive Statusänderungen. Zwergenschurke Larethar sieht derzeit nicht sonderlich gesund aus.

**ZU BEFEHL!**
Die aktiven und passiven Fähigkeiten eures ausgewählten Charakters seht ihr in dieser Leiste. Hier wählt ihr, was Zwergenkriegerin Jarhild (blauer Kreis), die von gleich zwei Gegnern auf einmal bedroht wird, als Nächstes unternehmen soll.

**WOHIN GEHT'S ALS NÄCHSTES?**
Damit ihr nicht alle fünf Minuten im Questlog herumstöbern müsst, prangt unter der Minikarte eine Liste der aktuellen Quests sowie eures Fortschritts. Soll keiner sagen, er hätte nicht gewusst, was seine aktuelle Aufgabe ist.

konzentriert sich eher nur auf seinen Hauptcharakter." Die Wahlmöglichkeiten beginnen schon zu Beginn des Spiels. „Ihr könnt entweder einen Helden auswürfeln und die anderen unterwegs aufsammeln oder jeden einzelnen Helden selbst erstellen", sagt Dan Tudge. „So wie in *Icewind Dale*", fügen wir in Gedanken hinzu.

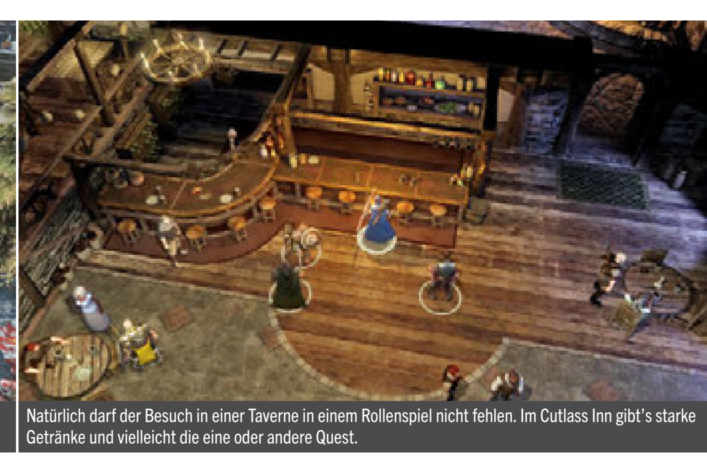
Die Schergen der Dead-Rats-Bande sind für uns keine große Herausforderung. Schon bald ist Tims Schurke damit beschäftigt, nach dem Ausgang nach Luskan zu suchen. Die Hafenstadt liegt nördlich von Niewinter, direkt im Süden des Grats der Welt und dem Eiswindtal. Doch für Besichtigungen bleibt keine Zeit, wir begeben uns schnurstracks zum Cutlass Inn. In dem Wirtshaus arbeitete einst der legendäre Krieger Wulfgar als Rausschmeißer. „Und eine seiner Kolleginnen war seine spätere Frau Delly Curtie", lässt Dan Tudge seine Kenntnisse des D&D-Universums aufblitzen. Wir haben indes Pech: Tam Olefsson hat keine Ahnung, wo der Aschenpriester ist. Das weiß sein Freund Luther, der eigentlich auch beim Treffen dabei hätte sein sollen. Damit steht unsere nächste Mission fest: Wir müssen ihm in den Slums beziehungsweise einem Friedhof von Luskan nachspüren.

### Zombies und der Aschenpriester

Unterwegs treffen wir auf einen Ritter namens Sir Banagar. „Ihr seid schon früher aneinandergeraten, habt ihm aber das Leben geschenkt", erklärt Dan Tudge. „Deshalb hilft er euch jetzt bei der Suche." Gemeinsam kämpfen die fünf taktisch geschickt gegen eine größere Gegnergruppe: Jarhild lockt einige Zombies zu sich, Hommet und Larethar knöpfen sich Bogenschützen vor, während Illydia sie mit Unterstützungszaubern bedenkt. Doch all das hilft nichts: Unsere Helden finden Luther nur noch tot vor – und bei ihm eine noch größere Gruppe von Untoten. Mit einem Feuerball will Hommet ihre Zahl dezimieren. Doch das klappt nicht: „Oha, beide haben ihren Rettungswurf bestanden", seufzt Dan Tudge. Doch sind sie schwer verletzt und so relativ leichte Beute für unsere anderen Recken.

Aus Zeitgründen überspringen wir einen größeren Abschnitt und finden uns nun im Schlupfwinkel des Aschenpriesters wieder. Der Erzgauner verschanzt sich in einem Stützpunkt im Unterreich, der von Duergar und Drow bewacht wird. „Normalerweise verstehen sich diese zwei Rassen nicht besonders gut, doch sie sind eine Allianz eingegangen, um dem Aschenpriester zu dienen", sagt Dan Tudge. Apropos Zeit: Wie lange dauern eigentlich die Abenteuer an der Schwertküste? Das wollen uns die Entwickler nicht verraten. Dan Tudge und seine Kollegen sagen lediglich, dass unsere


Natürlich geht es nicht nur in dunkle Dungeons und monsterverseuchte Wälder. In zahlreichen Städten dürft ihr eure Beute versilbern und euch ausruhen.


Natürlich darf der Besuch in einer Taverne in einem Rollenspiel nicht fehlen. Im Cutlass Inn gibt's starke Getränke und vielleicht die eine oder andere Quest.

Im Dungeon-Master-Modus stehen die bis zu vier Abenteurer einem Spielleiter gegenüber, der ihnen in Echtzeit mit Fallen und Monstern das Leben schwer macht.

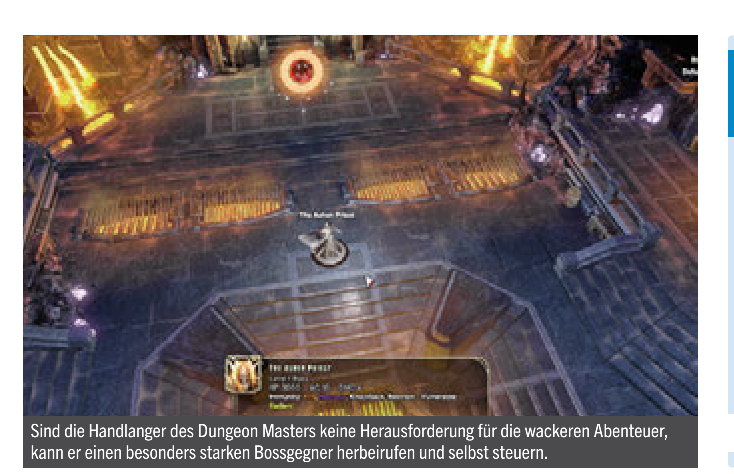
Sie nahmen uns mit an die Schwertküste: Ross Gardner, Dan Tudge und Tim Schwalk aus dem Entwicklungsstudio n-Space (von links nach rechts).

Helden auf Stufe 1 starten und beim Eintreffen in Luskan die 6. Stufe erreicht haben.

**Dungeon Master in Echtzeit**

Jetzt greift auch Technical Director Ross Gardner ins Geschehen ein. Er steuert als Dungeon Master alle Gegner rund um den Aschenpriester – und das in Echtzeit. Anders als in *Neverwinter Nights* könnt ihr so unmittelbar ins Geschehen eingreifen und wie ein Spielleiter eines Rollenspiels mit Papier und Bleistift auf die Aktionen der Helden reagieren. Dazu stehen euch zahlreiche Möglichkeiten offen. Ihr könnt beispielsweise Größe und Aussehen des Dungeons verändern sowie Fallen und Monster hinzufügen. Das jedoch nicht unbegrenzt: Jede Falle kostet 20 bis 30, ein Monsterüberfall 20 und bauliche Veränderungen wie das Zusperren einer Tür zehn Aktionspunkte. Die regenerieren sich jedoch, wenn Spieler und Dungeon Master aufeinandertreffen. Denn der Dungeon Master ist bei seinen Aktionen nicht komplett unsichtbar: Ein leuchtendes Irrlicht zeigt den ein bis vier Spielern in seinem Schlupfwinkel an, dass er in der Nähe ist.

„Tim kann nur sehen, was er erforscht hat, doch Ross überblickt den gesamten Dungeon", kommentiert Dan Tudge das Geschehen auf den zwei Monitoren. Während sich Tim Schwalk immer näher an den Aschenpriester herankämpft, legt Ross Gardner einen Hinterhalt nach dem anderen. Ein solcher Angriff wird beispielsweise ausgelöst, wenn ein Held über einen für ihn unsichtbaren Schalter läuft. Nicht nur die Heldengruppe sackt unterwegs Beute ein - auch der Dungeon Master erhält immer wieder kleine Kostbarkeiten. Das können neue Fallen oder Aktionspunkte sein, aber auch komplett neue Fähigkeiten wie das Beschwören einer Zombiehorde. „Ihr könnt sogar Fähigkeiten finden, mit der ihr andere Kreaturen ausstatten könnt - oder sie eine Stufe aufsteigen lassen", sagt Dan Tudge. Alternativ tauscht er bereits platzierte Elemente wieder gegen Aktionspunkte ein. Die Helden müssen ihrerseits beim Durchsuchen von Schatztruhen auf der Hut sein, denn der Dungeon Master kann ihnen Monster auf den Hals hetzen, wenn sie zu viel Zeit damit verplempern. Schließlich stehen die vier dem Aschenpriester gegenüber, der mit besonderen schmerzhaften Spezialangriffen aufwartet. „Der Kampf wird noch schwerer, wenn Ross den Priester direkt steuert", sagt Tudge, während sich Ross Gardner in Form des Priesters wild durch den gewölbeartigen Raum teleportiert, um seinen vier Häschern zu entgehen. Doch am Ende siegt das Gute: Mit letzter Kraft besiegen Tim Schwalks Helden den Bösewicht. ❑



Sind die Handlanger des Dungeon Masters keine Herausforderung für die wackeren Abenteuer, kann er einen besonders starken Bossgegner herbeirufen und selbst steuern.

## „Unglaublich, aber wahr: Ein Retro-Rollenspiel an der Schwertküste!"

*Roland Austinat*



Dass ich das noch erleben darf! Ein klassisches Rollenspiel in den Vergessenen Reichen, das obendrein aussieht wie ein aufgebohrtes *Baldur's Gate*. Ich gestehe: Ich habe *Baldur's Gate 2* noch heute auf der Festplatte und kann es kaum erwarten, erneut liebgewonnene Orte an der Schwertküste zu besuchen. In aktueller Grafik und natürlich mit Pausentaste. Schade, dass die Entwickler sich noch bedeckt halten, was die Story angeht. Und hoffentlich besitzen die Autoren von n-Space das gleiche Händchen für einzigartige Charaktere wie die Kollegen von Bioware: „Ziel auf die Augen, Boo!"

**GENRE:** Rollenspiel
**ENTWICKLER:** N-Space
**PUBLISHER:** Digital Extremes
**TERMIN:** 3. Quartal 2015

**EINDRUCK** **SEHR GUT**

Kampf der Klassiker: Ein amerikanischer M1 Abrams trifft auf einen russischen T-72.

**Von:** Matti Sandqvist

# Armored Warfare

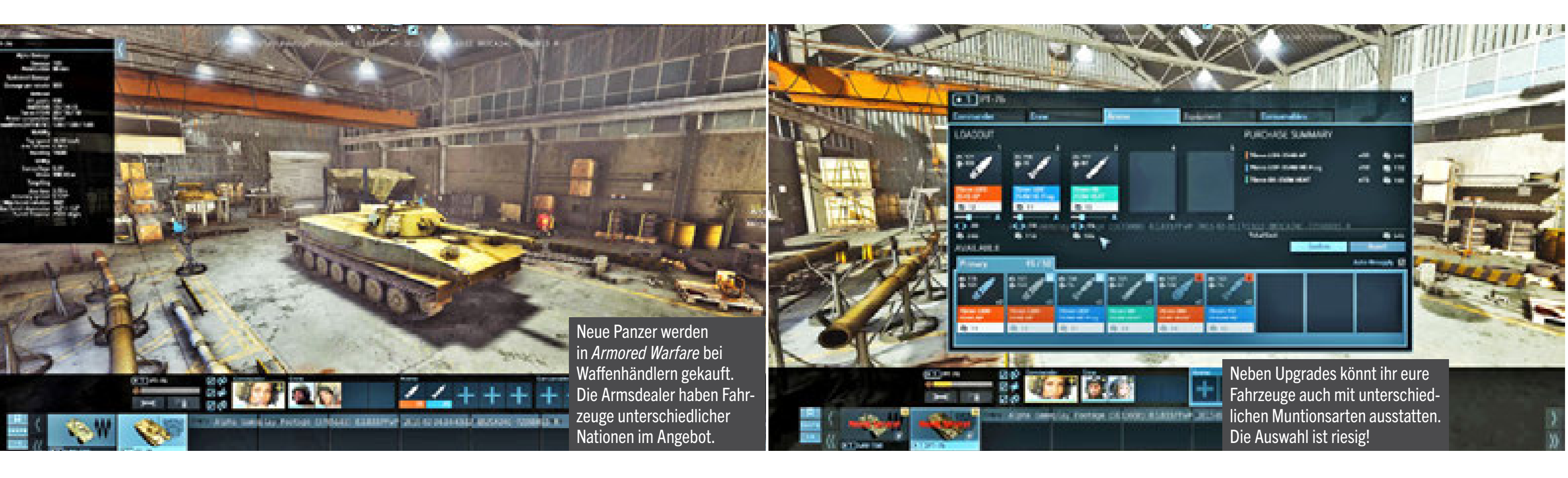
Die Rollenspiel-Experten von Obsidian versuchen sich an einem Free2Play-Panzerspiel.

Zuerst versuchte Gaijin mit einer klaren Luftüberlegenheit Wargamings Genrethron an sich zu reißen, nun bläst Obsidian zum Angriff auf *World of Tanks* und möchte sich mit schlagkräftigeren Waffen zum König unter den Free2Play-Panzerspielen mausern. Wir haben uns die zweite technische Alpha-Version von *Armored Warfare* angeschaut und sagen euch, was neben den modernen Vehikeln die großen Unterschiede zwischen dem Platzhirsch und dem Frischling sind.

**Im Grunde gleich**

Die grundlegende Spielmechanik von *Armored Warfare* in der Alpha-Fassung ist fast identisch mit seinem Konkurrenten. Im einzigen Spielmodus namens Last Team Standing geht es darum, dass zwei Teams, bestehend aus jeweils zehn Panzern, sich so lange bekämpfen, bis eine Seite komplett ausgeschaltet ist oder ein bestimmter Punkt auf der Karte erobert wird. Die Partien nehmen wie in *World of Tanks* 10 - 15 Minuten in Anspruch und erfordern viel taktisches Geschick.

Im Vergleich zu Wargamings Panzerschlachten wirken die Gefechte in *Armored Warfare* jedoch noch ein wenig realistischer und sind somit für Genre-Neulinge nicht unbedingt geeignet. So müsst ihr euch etwa mit den spezifischen Eigenschaften der feindlichen Vehikel etwas besser auskennen als in *World of Tanks*. Es spielt zum Beispiel eine bedeutende Rolle, welche Panzerung der Gegner hat und wie dick diese ist. Verfügt er zum Beispiel über eine dünne, aber reaktive Panzerung, können hochexplosive Geschosse



Neue Panzer werden in *Armored Warfare* bei Waffenhändlern gekauft. Die Armsdealer haben Fahrzeuge unterschiedlicher Nationen im Angebot.

Neben Upgrades könnt ihr eure Fahrzeuge auch mit unterschiedlichen Muntionsarten ausstatten. Die Auswahl ist riesig!

Die amerikanischen Panzerhaubitzen mit ihren 155-mm-Kanonen können viel Schaden anrichten. Doch die Selbstfahrlafetten sind sehr langsam.

Der russische T-72-Panzer gehört zu den Allroundern im Spiel. Seine 125-mm-Kanone kann die schwersten Fahrzeuge im Spiel zerstören, seine Panzerung hält viel aus und auch in puncto Geschwindigkeit gehört er zum guten Mittelfeld.

(HEAT-Munition) ihm kaum etwas anhaben, und man sollte schnell zu panzerbrechenden Geschossen (AP-Munition) wechseln. Komplizierter ist auch das Schießen im Spiel. Es vergehen gut und gerne drei bis vier Sekunden, bis ihr euer Kanonenrohr auf einen Feind gerichtet habt und danach müsst ihr noch eine gefühlte Ewigkeit darauf warten, bis der Richtschütze den Gegner richtig anvisiert hat. Außerdem gilt es die Ballistik zu beachten: Vor allem wenn ihr mit Raketen auf einen Feind feuert, müsst ihr euch ihre Flugbahn im Kopf ausmalen und dabei auf mögliche Hindernisse oder auch Hügel achten, damit die Geschosse ihre Ziele treffen.

**Neue Technologien**

Zeitlich fängt *Armored Warfare* da an, wo *World of Tanks* aufhört. Die ältesten im Spiel verfügbaren leichten sowie mittleren Panzer, Spähfahrzeuge und Selbstfahrlafetten sind aus den 1950er-Jahren und weisen bereits große technische Unterschiede zu den Modellen aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges auf. So verfügen die meisten Vehikel etwa über Waffenstabilisatoren, die in der Theorie genaues Schießen bei Marschgeschwindigkeit erlauben. Im Vergleich zu *World of Tanks* dauert das Zielen – wie beschrieben – trotzdem etwas länger, was mit dem höheren Realismusanspruch seitens Obsidian zusammenhängt. Am auffälligsten sind die Unterschiede in Sachen Waffenarsenal bei den leichten Spähfahrzeugen. Der Wiesel 1 kann zum Beispiel mit Lenkraketen des Typs BGM-71 TOW ausgerüstet werden und so sogar Kampfpanzern auf dem Schlachtfeld gefährlich werden – so etwas ist mit einem Luchs- oder einem anderen Spähpanzer in *World of Tanks* nicht möglich.

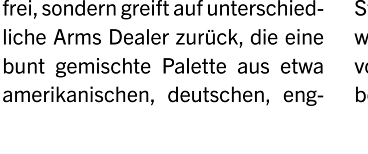
Apropos Arsenal: Im Gegensatz zu Wargamings Panzerspiel schaltet ihr nicht Fahrzeuge einer bestimmten Nation nacheinander frei, sondern greift auf unterschiedliche Arms Dealer zurück, die eine bunt gemischte Palette aus etwa amerikanischen, deutschen, englischen, italienischen und russischen Vehikeln im Angebot haben.

**Grafisch noch Luft nach oben**

Auf der grafischen Seite setzt Obsidian auf die CryEngine der vierten Generation. Am Ende wirkte die Alpha-Version jedoch optisch ziemlich ähnlich wie *World of Tanks,* nur die Explosionen fallen noch ein wenig wuchtiger aus. Doch bei einer frühen technischen Testfassung ist noch vieles möglich und so gehen wir davon aus, dass die Entwickler noch bis zum Start der Closed-Beta-Phase in wenigen Monaten das Potenzial von Cryteks Grafikmotor etwas besser ausschöpfen. ❑



Tarnung spielt auch in *Armored Warfare* eine große Rolle. Erst wenn ihr schießt oder die Feinde euch sehr nahe kommen, können sie euch sehen.



**„Ich vermisse ein wenig die großen Unterschiede zu *World of Tanks*."**

*Matti Sandqvist*

Wenn es um die taktische Tiefe von *World of Tanks* geht, kann ich mich beileibe nicht beklagen. Doch Obsidian verfolgt mit *Armored Warfare* einen etwas realistischeren Ansatz, was mir als Genre-Veteran gut gefällt. Allerdings muss ich auch sagen, dass die Unterschiede zwischen den beiden Spielen eher im Detail stecken – einem Genreneuling dürften die Titel bis auf die modernen Panzermodelle fast identisch vorkommen. Ich bin schon sehr gespannt auf die Closed-Beta-Phase und hoffe insgeheim, dass *Armored Warfare* ein ernsthafter *WoT*-Konkurrent wird.

**GENRE:** Online-Shooter
**ENTWICKLER:** Obsidian Entertainment
**PUBLISHER:** my.com
**TERMIN:** 2015

**EINDRUCK** **GUT**

## WARUM KEIN TEST?

Sowohl der Einzelspieler-Modus, den wir erst kurz vor Drucklegung anspielen konnten, als auch der Mehrspieler-Part auf dem Event ließen noch kein Urteil zu. Zudem lief beides nur auf der PS4, entsprechend verwenden wir in diesem Artikel Konsolen-Screenshots.

**AUF PCGAMES.DE** Pünktlich zum Release des Spiels lest ihr unser Review zur Kampagne, in den Tagen nach Release dann unsere Meinung zu den Online-Gefechten.

Im Hotwire-Modus stellen diverse Fahrzeuge mobile Eroberungspunkte dar. Dementsprechend wird gerammt und aus Fenstern geschossen, was das Zeug hält.

# Battlefield: Hardline

**Von:** Sascha Lohmüller

Kurz vor Release des Polizei-Thrillers *Hardline* spielten wir auf der PS4 Probe.

Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist EAs neuester Shooter *Battlefield: Hardline* bereits erschienen und ihr könnt unseren Test zum Spiel auf unserer Webseite nachlesen. Für das Heft hingegen lag der Release-Termin der Räuber-und-Gendarm-Hatz äußerst ungünstig. Um euch trotzdem allumfassend über *Hardline* berichten zu können, düsten wir daher auf Einladung von Electronic Arts nach London, wo wir uns eine Woche vor dem offiziellen Launch noch einmal zwei Tage ausführlich mit dem Mehrspieler-Part der PS4-Fassung beschäftigen konnten. Und um die Berichterstattung abzurunden, spielten wir auch gleich noch ein Stündchen in die Solo-Kampagne der Playstation-Version hinein, die am Tag der Heftabgabe bei uns eintrudelte – mehr dazu im Extrakasten.

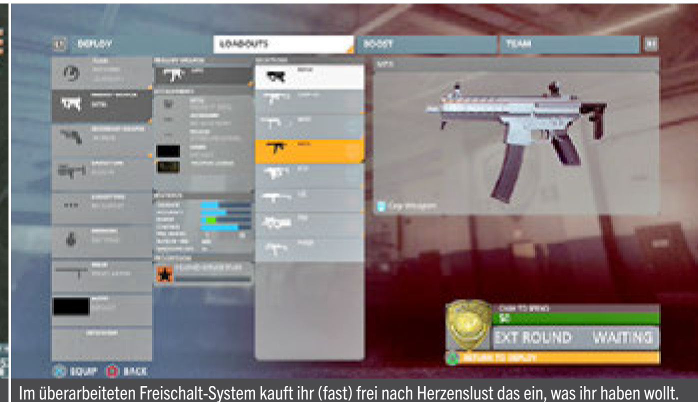
### Die bleireichen Sieben

Doch genug um den heißen Brei geredet: In London durften wir erstmals den kompletten Inhalt des Mehrspieler-Parts antesten. Und wir sind durchaus angetan, wenn auch nicht euphorisch.

*Battlefield: Hardline* präsentiert euch zum Start sieben Modi auf insgesamt neun Karten – je nach Spielart sind dann mal mehr oder weniger große Teile der Map zugänglich. Von den sieben Modi sind nur zwei altbekannt: Team Deathmatch ist wie von der Reihe gewohnt leicht wirr, aber unterhaltsam, Conquest (Large) ver-



In Blood Money erobert ihr Zaster und deponiert es auf diesem völlig unauffälligen Geldhaufen.


Im überarbeiteten Freischalt-System kauft ihr (fast) frei nach Herzenslust das ein, was ihr haben wollt.

## DIE SINGLEPLAYER-KAMPAGNE

**Wie im Falle des Mehrspieler-Parts konnten wir die Story von *Hardline* bisher nur auf der PS4 anspielen.**

Seid ihr auch der Meinung, dass es mittlerweile viel zu viele Shooter gibt, in denen ihr in der Rolle eines Soldaten irgendeinen bösen Schurken(staat) aufhaltet und am Ende die Welt rettet? Dann geht es euch wie den Entwicklern von Visceral Games, die die Nase vom gängigen Militärsetting voll haben. Weil aber Botaniker oder Versicherungskaufleute nicht zum Shooter-Helden taugen, nahmen die Macher sich einen anderen einleuchtenden Berufszweig zur Brust: die Polizei.
**In der Tradition erfolgreicher TV-Serien** wie *True Detective*, *CSI: Wasauchimmer* oder *Criminal Minds* verkörpert ihr in *Hardline* den Polizisten Nick Mendoza, seines Zeichens Officer beim Drogendezernat von Miami und mit seiner neuen Partnerin Khai Minh Dao auf der Spur eines international operierenden Kartells. Um dem Serienanspruch gerecht zu werden, verpflichtete man für die beiden Hauptrollen die TV-Darsteller Nicholas Rodriguez (u. a. *CSI Miami*, *Melrose Place*) und Kelly Hu (u. a. *CSI NY*, *Hawaii Five-0*, *Arrow*) und besetzte auch diverse Nebenrollen mit bekannteren Gesichtern wie Alexandra Daddario (*True Detective*) oder Benito Martinez (*Sons of Anarchy*, *House of Cards*). Die virtuellen Ebenbilder dieser Schauspieler sehen auch wirklich klasse aus, wodurch der Einzelspieler-Modus in grafischer Hinsicht einen besseren Eindruck macht als der Mehrspieler-Part. Von der Story her orientiert man sich ebenfalls an den eingangs erwähnten TV-Serien. Neben allerlei Schussgefechten sammelt ihr nämlich auch Beweise (die in einer schicken Fall-Akte gesammelt werden und die Sammelobjekte anderer Spiele ersetzen) oder nehmt Personen fest. Ihr könnt sogar bis zu drei Gegner durch Vorzeigen eurer Polizeimarke kurzzeitig dazu bewegen, die Hände hochzunehmen. Dass dies alles zwangsläufig sehr cineastisch inszeniert ist, wird nicht jedem Shooter-Spieler schmecken, zumindest aber wurden wir (bisher) von aufdringlichen Quicktime-Events verschont. Auch schön: Die Story ist sogar in mehrere Episoden unterteilt, komplett mit „Das passierte bisher"- und „In der nächsten Folge"-Clips.


Die Story ist cineastisch inszeniert und mit einigen bekannten TV-Darstellern besetzt.



Statt typischer Sammelobjekte findet ihr in den Levels Beweisstücke und löst so Kriminalfälle – witzig.

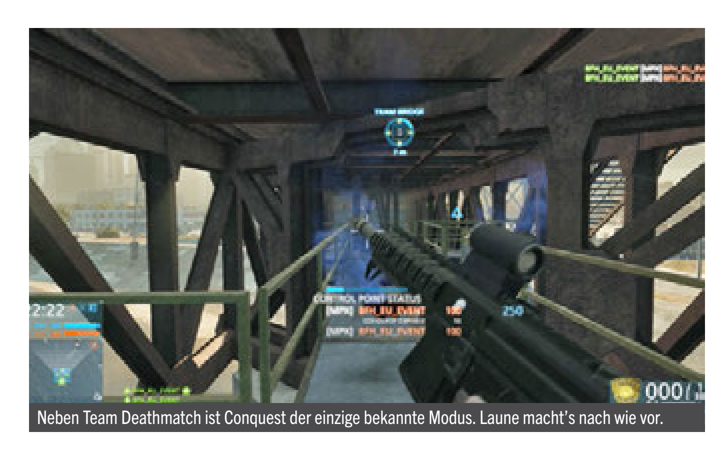
mittelt am ehesten das typische *Battlefield*-Gefühl. Die Karten sind in diesem Fall weitläufig, die Fahrzeuge zahlreich und das Gezanke um die drei Eroberungspunkte ist motivierend wie eh und je, aber eben auch schon hinlänglich bekannt. Spannender wird es daher an der Neuheiten-Front. Passend zum Gangster-Polizei-Setting haben sich die Entwickler Visceral Games (*Dead Space*-Reihe) nämlich gleich fünf mehr oder weniger innovative Spielmodi ausgedacht.

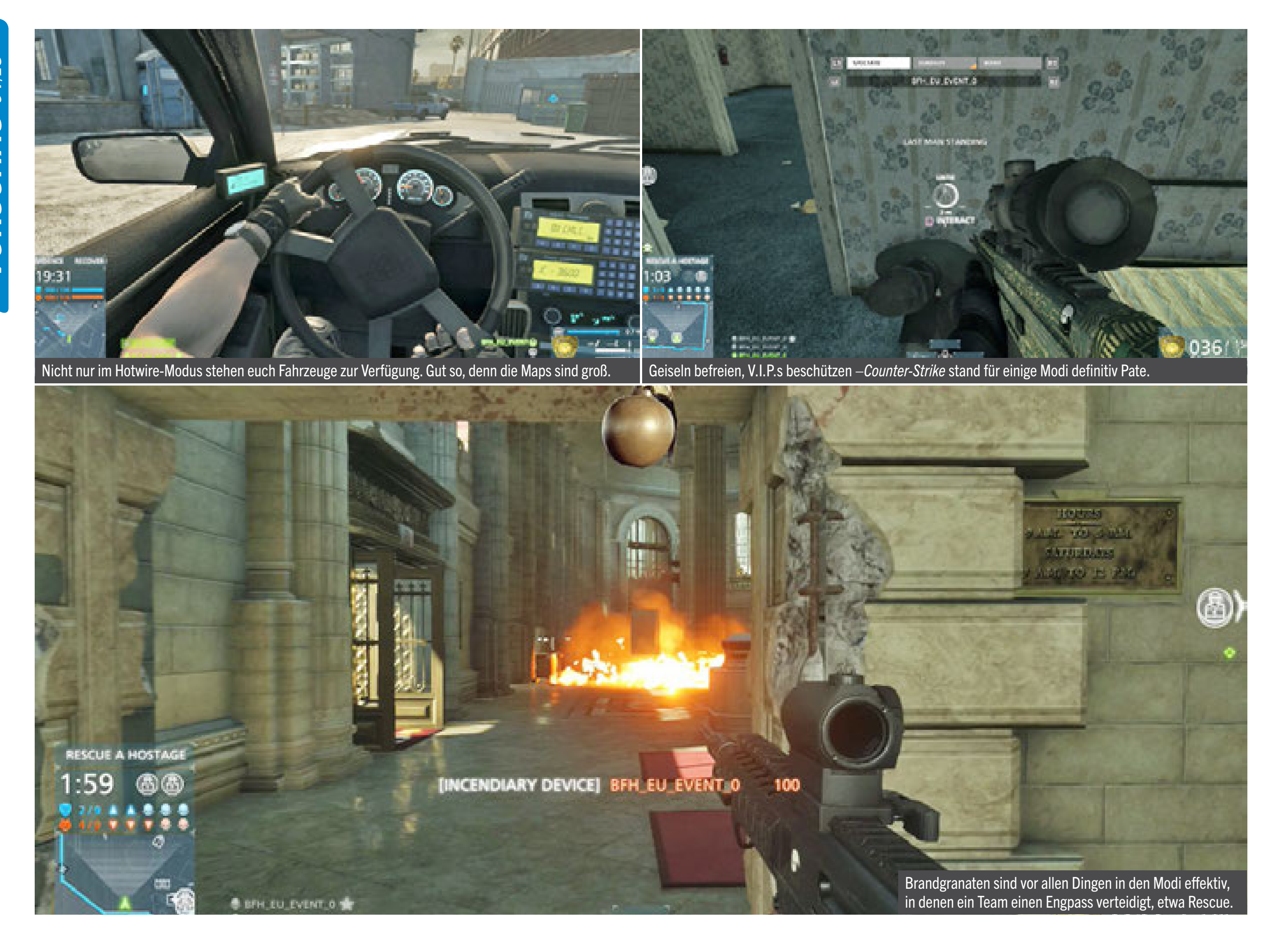
**Gutes Chaos, schlechtes Chaos**
Nehmen wir die ernüchterndste Nachricht in dieser Hinsicht direkt vorneweg: Der von den Machern im Vorfeld so hochgelobte Hotwire-Modus ist unserer Meinung nach leider auch der langweiligste. Ziel ist es, fünf Fahrzeuge auf der Karte zu erobern und möglichst lange mit ihnen unbeschadet herumzufahren – mobile Conquest-Eroberungspunkte quasi. Wer keine der heiß begehrten Karossen steuert, versucht, die vom Gegner kontrollierten Gefährte abzudrängen, zu kapern oder zumindest zu zerstören. Das mag in der Theorie ganz spaßig klingen, was aber von den Entwicklern noch als „episches Chaos" tituliert wurde, artete in der Praxis eher in ein ödes Chaos aus. In unseren Probepartien gurkten die Fahrer eigentlich immer nur im Kreis herum, während sich zwischendrin der Rest der Teams bekriegte. Das mag an der mangelnden Kommunikation der anwesenden Journalisten – was in Ermangelung von Headsets und individuellen Charakternamen verständlich war – gelegen haben, so wirklich warm wurden wir mit dem Dauer-Herumgefahre jedenfalls noch nicht. Schade, aber vielleicht ändert sich das ja im Live-Betrieb mit etwas besserer Kommunikation. Übrigens: Einige Kollegen waren von Hotwire wiederum äußerst angetan, der Modus hat also das Potenzial, die Meinungen der *Battlefield*-Community zu spalten.

Zwei Modi, in denen das großangelegte Chaos hingegen bereits sehr gut funktioniert, sind Heist und Blood Money, wobei es hier auch eines gewissen Maßes an Taktik bedarf. Heist dreht sich, wie der Name schon verrät, um Raubüberfälle. Als Kriminellen-Team versucht ihr, in ein Gebäude einzudringen, etwas zu stehlen, und das Diebesgut im Anschluss in eine Endzone zu schaffen; als Polizist versucht ihr dementsprechend, all dies zu verhindern. Da sowohl die Teams als auch die Karten recht groß sind und zudem immer mehrere Wege ans Ziel führen, wird Zusammenarbeit zwar belohnt, aber auch Alleingänge oder Gefechte abseits des Hauptgeschehens sind möglich.

Ähnliches gilt für Blood Money. Hier streiten sich beide Teams um einen zentralen Geldvorrat, den sie in ihr eigenes Lager schaffen wollen. Der Clou an der Sache: Ihr könnt euch nicht nur beim Zentrallager bedienen, sondern auch dem Gegnerteam den bereits erbeuteten Zaster klauen. Ergo könnt ihr zwar blind zur Mitte der Karte stürmen, um Geld einzusammeln und feindliche Monetenschlepper abfangen, aber nur Teams, die sich auch ein wenig in der Defensive koordinieren, sind vor feindlichen Raubzügen im eigenen Lager geschützt.

Besonders schön finden wir bei alledem übrigens, dass es die meisten Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten sowie Geld und somit Freischaltungen für team- oder matchorientier-


Neben Team Deathmatch ist Conquest der einzige bekannte Modus. Laune macht's nach wie vor.




Nicht nur im Hotwire-Modus stehen euch Fahrzeuge zur Verfügung. Gut so, denn die Maps sind groß.

Geiseln befreien, V.I.P.s beschützen –*Counter-Strike* stand für einige Modi definitiv Pate.

Brandgranaten sind vor allen Dingen in den Modi effektiv, in denen ein Team einen Engpass verteidigt, etwa Rescue.

tes Vorgehen hagelt und nicht für stumpfes Gegnerabschießen. Die Entwickler sind sich also bewusst, dass sie hier ein Setting darbieten, bei dem sie taktisches Denken belohnen sollten und nicht den schnellsten Zeigefinger.

**Battlefield: Counter-Strike**

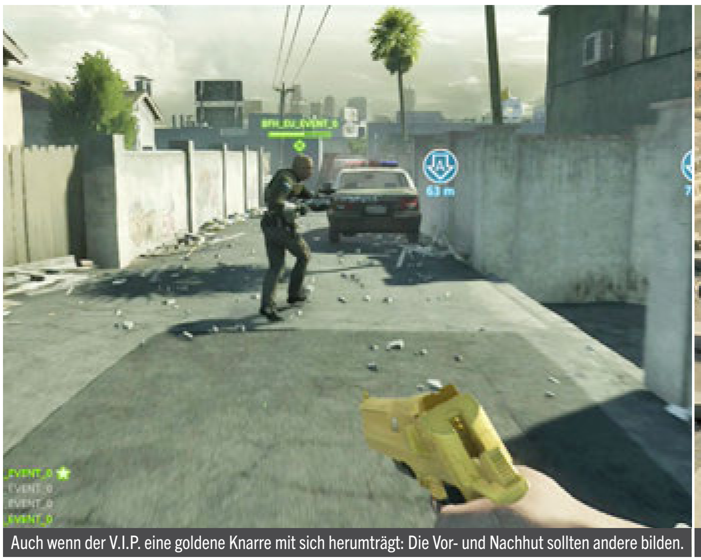
Apropos Taktik: Die spielt bei den verbleibenden zwei Modi noch einmal eine weitaus größere Rolle. Und beide könnten fast 1:1 aus der Mutter aller Team-Shooter *Counter-Strike* entnommen sein. In Rescue etwa hält das Terroristen- ... pardon, das Gangster-Team zwei Geiseln gefangen, die Gesetzeshüter müssen diese entsprechend befreien und in Sicherheit bringen. Und auch die Crossfire-Spielart, bei der die Cops einen V.I.P. sicher zu einer Endzone geleiten sollen, dürfte *CS*-Veteranen bekannt vorkommen. Um den Taktikgedanken noch einmal zu unterstreichen und das Geschehen auf den kleineren Maps nicht komplett im Chaos versinken zu lassen, sind sowohl Rescue als auch Crossfire auf Teams mit jeweils fünf Mitgliedern beschränkt. Dementsprechend fühlten wir uns an selige *Counter-Strike*-Zeiten Anfang der 2000er-Jahre erinnert, fragen uns aber auch gleichzeitig, ob diese zwei Modi allzu großen Anklang bei der *Battlefield*-Community finden werden. Denn – sind wir ehrlich – mit *Battlefield* hat das Ganze spätestens jetzt nicht mehr viel zu tun. Und: So wirklich können wir uns auch nicht vorstellen, dass die zwei Modi mit bunt zusammengewürfelten Truppen auf öffentlichen Servern funktionieren, vielmehr dürften sie im E-Sport mit eingespielten Teams besser aufgehoben sein. Wir lassen uns aber auch gern eines Besseren belehren, denn unterhaltsam sind beide Modi allemal.

Allerdings sollten die Entwickler bis zum Release noch etwas am Balancing feilen. In den größer angelegten Modi fallen kleinere Ungereimtheiten – wie etwa die zu starken Belohnungen als Hotwire-Beifahrer – noch weniger auf, aber spätestens bei Crossfire wurde klar, dass bei manch einem Feature noch nicht das finale Wort gesprochen sein dürfte. Die Zeit etwa, die der V.I.P. in der Endzone verweilen muss, um zu entkommen, ist aktuell noch viel zu knapp bemessen. Selbst in der Nähe positionierte Attentäter haben im Grunde keine Zeit, auf einen durchsprintenden V.I.P. zu reagieren.

**Fortschrittlich**

Final und sehr durchdacht ist hingegen das überarbeitete Fortschritts-System. Bisher war es ja bei *Battlefield* so, dass ihr eine vorgefertigte Freischalt-Reihenfolge abarbeitet, dass mehr oder weniger vorbestimmt ist, welchen Gegenstand ihr wann erhaltet. In *Hardline* hingegen steht es euch (fast) frei, welche Waffe oder welches Gadget ihr als Nächstes freischaltet, da ihr eure virtuellen Dollar investieren könnt, wie ihr lustig seid. Nur einige wenige Waffen verlangen es, dass ihr erst eine bestimmte Mehrspieler-Errungenschaft erreicht. Die Erfahrungspunkte für jede der vier Klassen hingegen dienen nur noch dazu, optische Anpassungsmöglichkeiten oder zusätzliche Loadout-Slots freizuschalten. Nebeneffekt des Ganzen: Die Waffen wirken in *Hardline* besser ausbalanciert als in den Hauptteilen der Serie. Logisch, schließlich müsst ihr nicht mehr mühselig leveln, sondern nur noch ein paar Dollar zusammenkratzen, um eure persönliche Favoriten-Waffe freizuschalten.

Besonders durchschlagkräftige Schießeisen wie schwere MGs oder gar Raketenwerfer sind übrigens nicht mehr Teil der Klassenausstattung, sondern auf den Maps verteilt. Das mag zuerst etwas nervig klingen, erweitert die Gefechte in der Praxis aber um eine weitere taktische Komponente. Der Gegner attackiert mit einem



Auch wenn der V.I.P. eine goldene Knarre mit sich herumträgt: Die Vor- und Nachhut sollten andere bilden.



Helis sind neuerdings auch mit Gewehren zu bezwingen, praktisch, wenn keine Stinger-Rakete herumliegt.

Helikopter? Dann wendet man sich halt vom Hauptschauplatz ab und ergattert am Kartenrand eine Handvoll Stinger-Raketen. Deren Spawnpunkte sind natürlich für jedermann sichtbar, sodass ihr als Fußsoldat auch eure eigenen Heli-Piloten unterstützen und die Waffen bewachen könnt. Solche Nebenkriegsschauplätze sorgen für Dynamik und Abwechslung vom üblichen Kampfgeschehen.

Überhaupt haben die Entwickler viele kleine Ideen eingebaut, die die Gefechte bereichern. Ihr lehnt euch aus fahrenden Autos, um Gegner zu attackieren, nehmt euch Munition oder Medi-Packs einfach per Knopfdruck von euren Mitspielern, statt zu warten, dass sie ein Paket auf den Boden schmeißen, und könnt Gegner sogar fest- und vernehmen, wenn ihr euch nah genug herangeschlichen habt. Dadurch gibt euer „Gefangener" die Position seiner Kameraden auf eurer Minimap preis. Nur der Hacker-Modus, bei dem ein Mitspieler ähnlich dem Commander eine Sonderrolle übernimmt und die Karte manipulieren kann, war mit unserer Version noch nicht spielbar, klingt aber auf dem Papier schon mal ganz nett und kommt sogar mit eigenen Freischalt-Boni.

### Eine Frage der Technik

Den spielerischen Inhalt hätten wir damit abgehakt, bliebe am Ende noch eine Frage zu klären: Was kann *Battlefield: Hardline* in technischer Hinsicht? Anfang März mussten die Entwickler ja noch zurückrudern. Nachdem sie auf der letzten E3 noch vollmundig für die PS4 eine Grafik in nativen 1080p mit 60 Frames angekündigt hatten, bestätigten sie mittlerweile, dass das Spiel auf der Playstation 4 nur mit 900p läuft, auf der Xbox One sogar nur mit 720p. Immerhin ist es bei 60 Frames geblieben, zumindest in der Theorie. In der Praxis litt zumindest die uns vorgestellte Version noch unter regelmäßigen Framerate-Einbrüchen. Zwar verkam das Spiel dabei weder zu einer Ruckelorgie, noch war es unspielbar, bemerkt hat man die FPS-Probleme hier und da aber dennoch. Und dabei ist es keineswegs so, dass *Hardline* auf der Konsole grafisch neue Maßstäbe setzt. Charaktermodelle, Texturen und Effekte sind in etwa auf dem (nach wie vor sehr guten) Niveau von *Battlefield 4*, das Tearing ist sogar noch ausgeprägter als beim indirekten Vorgänger. Dem gegenüber stehen die wirklich tollen Lichteffekte, die hübsch animierten Charaktermodelle und natürlich das hauseigene Zerstörungssystem, das jedoch nie die Ausmaße von *BF 4* annimmt. Ihr könnt zwar Löcher in diverse Wände bomben und auch das ein oder andere Dach zum Einsturz bringen, aber auf umkippende Hochhäuser müsst ihr verzichten.

Der Sound ist – wie von einem *Battlefield* erwartet – wuchtig, in den fahrbaren Untersätzen wählt ihr sogar zwischen mehreren Songs aus, die ihr aus den Lautsprechern dröhnen lasst. Dafür kämpfte die Version auf dem Event noch mit einem hartnäckigen Bug, der den Sound stottern ließ und die Sprachausgabe verhunzte. Hoffen wir mal, dass dieser Bug behoben ist, wenn ihr diese Zeilen lest.

## FAKTEN




GENRE:
Ego-Shooter
ENTWICKLER:
Visceral Games
PUBLISHER:
Electronic Arts
TERMIN:
19. März 2015

- Polizei-vs.-Verbrecher-Setting
- Story angelehnt an Crime-TV-Serien, episodenartig aufgebaut und mit TV-Darstellern besetzt
- Neun Maps, sieben Mehrspielermodi (davon fünf neu)
- Neues Freischalt-System für die vier Multiplayer-Klassen, einige neue Komfort-Features

## „Guter Shooter mit nettem Setting … wenn nichts mehr schiefgeht." *Sascha Lohmüller*

**WAS HABEN WIR GESPIELT?** Auf einem Event in London spielten wir den kompletten Mehrspielerpart auf einer PS4, aber eben noch nicht unter Live-Bedingungen. Zudem konnten wir die erste Stunde der Solo-Kampagne begutachten.

### HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Kartenauswahl, Modi und Neuerungen wirken durchdacht.
- + Das neue, freiere Upgrade-System motiviert.
- + In den größer angelegten Modi fühlt sich *Hardline* wunderbar nach einem klassischen *Battlefield* an.
- + Die taktischen 10-Spieler-Partien machen Lust auf mehr, …
- − … erfordern aber Absprachen und könnten viele *Battlefield*-Fans vor den Kopf stoßen.
- − Die Version auf dem Event kämpfte noch mit Soundbugs und Framerate-Einbrüchen.
- − Der Umfang dürfte für viele keinen Vollpreis rechtfertigen – *Hardline* wirkt eher wie ein Standalone-Add-on.

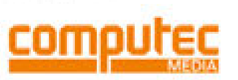
**WERTUNGSTENDENZ** 0 **77-82** 100

Ich bin ein großer Freund der *Battlefield*-Reihe, mir persönlich liegt das etwas ruhigere, bisweilen taktische Gameplay mehr als das hektische Geballer der Konkurrenz. Insofern stimmt mich der Großteil der Modi optimistisch, dass ich auch *Hardline* wieder ausgiebig spielen werde. Und als alter *CS*-Spieler gefallen mir auch die kleinen Taktik-Spielarten Crossfire und Rescue. Ich fürchte nur, dass der durchschnittliche *Battlefield*-Zocker damit nichts anfangen kann. Von der Story hingegen habe ich noch zu wenig gesehen, als dass ich über sie urteilen möchte. Nur so viel: Ab und an schaue ich schon gern eine Crime-Serie im Fernsehen und dementsprechend könnte mich auch *Hardline* gut unterhalten, wenn es das Niveau der ersten 1-2 Stunden hält. Die technischen Probleme, allen voran die Sound- und Framerate-Aussetzer, sollte EA aber noch in den Griff kriegen, sonst droht das nächste Release-Debakel.


Förderer


medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH


Medienpartner


computec
MEDIA


Veranstalter


EVENTAGENTUR
IDEEN BEWEGEN.






Städte wachsen organisch und können sehr groß werden, ohne dass darunter die Framerate leidet.

# Cities: Skylines

**Von:** Peter Bathge

Aus Finnland kommt die neue Referenz der Städtebau-Simulatoren.

Das neue Maxis kommt aus Finnland. Entwickler Colossal Order zählt gerade einmal 13 Mitarbeiter; ein Bruchteil der Belegschaft, die bei Maxis seit 1987 an der *Sim City*-Serie gearbeitet hat. Doch dem Underdog gelingt das, woran das kürzlich von Electronic Arts geschlossene Maxis gescheitert ist: einen würdigen Nachfolger zum zwölf Jahre alten *Sim City 4* zu entwickeln.

**Nachschub aus der Community**

In *Cities: Skylines* dürft ihr euch als Städteplaner und Bürgermeister auf zehn Karten austoben – für praktisch unbegrenzten Nachschub aus den Reihen der Fan-Gemeinde ist gesorgt, denn dem Spiel liegt ein mächtiger Map-Editor bei. Neue Objekte wie Parks oder andere Skins für Wohnhäuser lassen sich mit einem zweiten Werkzeug erstellen und per Steam-Workshop mühelos zum Download anbieten oder ins eigene Spiel integrieren. Ein Mod-Manager erlaubt die Verwaltung von hunderten kostenlosen Zusätzen, zudem will Colossal Order den Umfang des Spiels nach Release mit Gratis-Patches (bereits angekündigt: Tunnel) und kostenpflichtigen DLCs weiter vergrößern. Zum Release mangelt es ohne Mods auf Dauer zwar etwas an (optischer) Abwechslung, es gibt aber immerhin rund 70 Gebäudetypen wie Krankenhaus, Frachthafen, Müllhalde, Universität oder Atomkraftwerk. Dazu bieten die nach *Sim City*-Manier ausgewiesenen und anschließend automatisch wachsenden Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete jeweils mehrere Modelle für Einfamilienhäuser, Donut-Läden, Wolkenkratzer und Bürogebäude. Wer genau hinschaut, entdeckt aller-


Über den Flughafen gelangen Touristen in die Stadt, wo sie ihr Geld in der Einkaufsmeile ausgeben.

Windkraftwerke erzeugen eine Menge Lärm – das passt Anwohnern und Unternehmen in der Nähe gar nicht.

Die zahlreichen Statistiken könnten aussagekräftiger sein, manche Zusammenhänge muss man sich selbst erschließen.

Das Verhindern von Staus bedarf exakter Planung.

Staut sich der Verkehr, erreichen Feuerwehrautos den Brandherd zu spät. Dem Spieler bleibt dann nur, die Ruinen abzureißen.

dings immer noch so manche sich wiederholende Struktur.

Anders als in Maxis' gescheiterten *Sim City*-Reboot (Wertung in Ausgabe 04/13: 69) steht euch jede Menge Platz zur Verfügung, um das Metropolis eurer Träume aus dem Boden zu stampfen. Jede Partie beginnt auf einem 2x2 Kilometer großen Quadrat, im Spielverlauf lassen sich bis zu acht weitere solcher Flächen dazukaufen. Insgesamt besteht jede Map aus 25 derartigen Vierecken; mittels Mods könnt ihr die komplette Karte zubauen. Das Ergebnis sind wahrhaft gigantische Städte mit bis zu einer Million gleichzeitig simulierter Anwohner. Deren Wohn- und Arbeitsstätten werden anders als im enttäuschenden *Sim City* nicht alle paar Minuten zufällig hinter den Kulissen ausgewürfelt. Es sind feste Größen, die dem Realismusanspruch von *Cities: Skylines* Rechnung tragen.

### Straßenbau, der Spaß macht

Eine gute Infrastruktur ist der Schlüssel zum erfolgreichen Städtebau. Umso erfreulicher ist es, dass das Anlegen von Verkehrswegen nie so einfach und befriedigend war wie in *Cities: Skylines*. Mit einer Reihe intuitiv zu bedienender Werkzeuge lassen sich Geraden ebenso einfach wie Kurven hinzaubern. Per Tastendruck wachsen die Verkehrsadern in die Höhe, mit simplen Mausbewegungen pflanzt ihr Highways in die Landschaft oder platziert Brücken über Flüssen und Meeresbuchten. Kreative Naturen können sich mit den unterschiedlichen Einbahnstraßen und breiten Promenaden stundenlang austoben; *Cities: Skylines* erlaubt die tollsten Konstruktionen, von mächtigen Autobahnkreuzen samt Lärmschutzwänden bis hin zu verschlungenen Vorstadt-Teerschlangen.

Der Straßenbau ist aber erst der Anfang, denn bevor sich in den mittels unterschiedlicher Pinselstärken ausgewiesenen Wohn-, Gewerbe- und Industriezonen Anwohner und Unternehmen niederlassen, müsst ihr die Grundbedürfnisse nach fließend Wasser und Strom erfüllen. Dazu verlegt ihr wie einst in *Sim City 4* Hochspannungsleitungen und Wasserrohre – auch das flutscht wunderbar und klappt mit wenigen Klicks. Selbst Genre-Neulinge haben so schnell einen Stadtkern errichtet. Auch wenn man im späteren Spielverlauf diese Schritte wieder und wieder ausführt, vergeht einem dank der unkomplizierten Steuerung und der vielen Baumöglichkeiten so schnell nicht die Lust.



Schönbauer platzieren Büsche, Bäume und Kieswege von Hand, um eigene Parks anzulegen.

Bürger haben einen festen Wohnsitz und Arbeitsplatz, sie pendeln realistisch hin und her.

Die Vielzahl an grafischen Filtern wirkt wie aus *Sim City* (2013) geklaut. Die Anzeigen verraten auf einen Blick, woran es in der Stadt fehlt.

Der (abschaltbare) Twitter-artige Nachrichtendienst weist auf Probleme hin, nutzt dafür aber nur eine sehr geringe Anzahl an sich wiederholenden Meldungen.

Richtlinien lassen sich sowohl für einzelne Stadtviertel (hier im Bild: ein Zentrum für Forstwirtschaft) als auch für die gesamte Metropole festlegen.

Das aufgeräumte Interface macht euren Job als Städteplaner um einiges leichter.

Die Anzeigen für Kontostand und Bewohnerzahl sind aus unverständlichen Gründen keine anklickbaren Schaltflächen, die zu Menüs wie dem Budgetbildschirm führen.

**Barrierefreier Einstieg**

Als Bürgermeister kümmert ihr euch um alle Belange der Stadt. Eine Reihe von bunten Filtern weist euch unkompliziert auf Probleme hin: Verschmutzte Gewässer, unzufriedende Anwohner, fehlende Freizeitmöglichkeiten, ein mangelndes Angebot an Schulen oder aber die Plage jeder Großstadt: Staus. Um gegenzusteuern, errichtet ihr beispielsweise Friedhöfe und Krematorien, welche die Verstorbenen aufnehmen, bevor die Lebenden sich am Verwesungsgeruch stören. Skurril, aber realistisch!

*Cities: Skylines* schafft es dabei wie kaum ein zweites Spiel, komplexere Mechaniken schrittweise einzuführen, ohne den Spieler zu überfordern. Ein Meilenstein-System schaltet höherstufige Gebäude nach und nach frei, sodass wir uns anfangs etwa noch nicht darum kümmern müssen, ob Touristen per Bahn, Schiff oder Flugzeug in die Stadt gelangen. Profis dürfen alternativ von Beginn an mit allen Optionen loslegen.

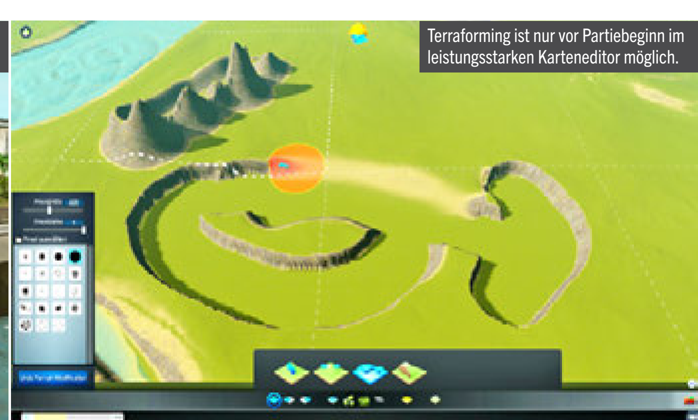
Der Realismusgrad hat uns im Test immer wieder verblüfft und begeistert. So hat Colossal Order etwa dynamisch berechnete Flüssigkeiten ins Spiel eingebaut. Die sorgen dafür, dass unhygienische Abflussrohre nicht nur das nähere Umfeld am Flussufer in eine stinkende Kloake verwandeln. Nein, das Abwasser treibt realistisch stromabwärts und hinaus in die Bucht. Wer einen Staudamm errichtet, kann sogar die unterschiedlichen Höhenstufen des Wassers zu beiden Seiten bewundern, berechnet in Echtzeit.

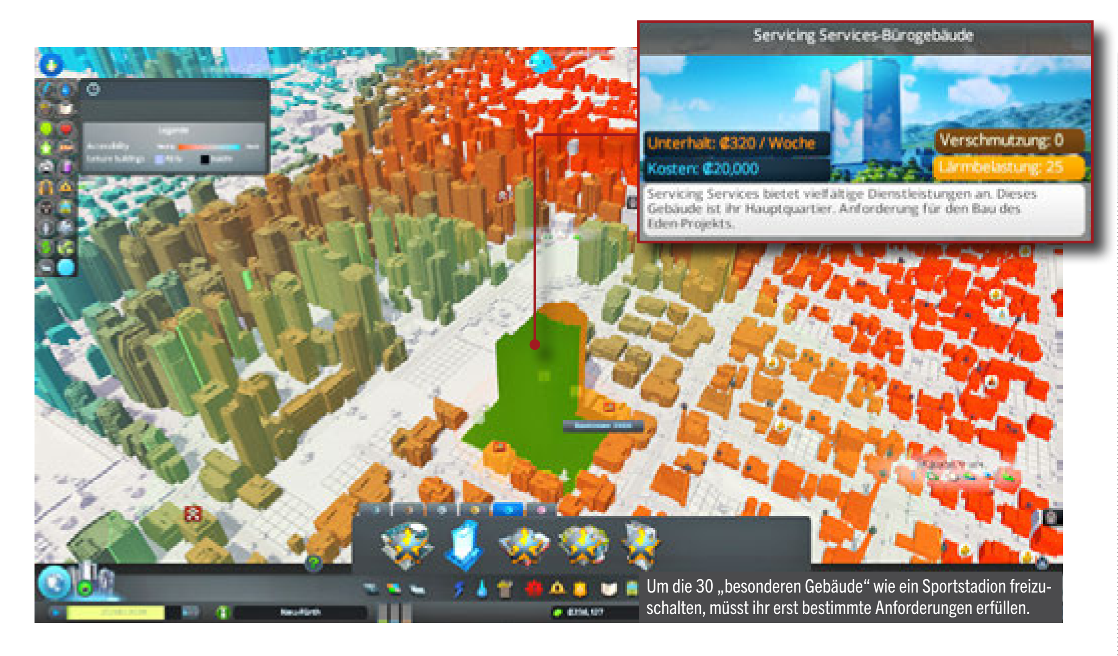
**Viele Stellschrauben**

Trotz all der ineinander greifenden Systeme schafft *Cities: Skylines* den Spagat zwischen Anspruch und Zugänglichkeit. Colossal Order verzichtet größtenteils auf Mikromanagement: Weder müsst ihr dafür sorgen, dass das Kohlekraftwerk genug Brennmaterial importiert, noch die Abfahrszeiten festgelegter Eisenbahnlinien minutiös planen. So könnt ihr euch aufs Wichtigste konzentrieren: das Anlegen neuer Stadtviertel und die Optimierung bestehender Strukturen. In der Anfangsphase müsst ihr euch dazu nur selten Sorgen darum machen, Bankrott zu gehen; der Spielstand lässt sich jederzeit speichern und laden, um Fehltritte auszubügeln.

Habt ihr aber erst einmal 100.000 Einwohner in eure Stadt gelockt, zieht der Schwierigkeitsgrad stetig an. Speziell der Umgang mit dem erhöhten Verkehrsaufkommen fordert das Planungsgenie im Spieler; verstopfte Mini-Straßen lassen sich durch Klicken und Ziehen zu breiten Alleen aufwerten, U-Bahn-Tunnel befördern Menschen fix von der Downtown zum Industrieviertel. Die Autofahrer-KI erkennt darüber hinaus Abkürzungen und verhält sich insgesamt weitaus intelli-


Wasserläufe werden dynamisch berechnet, was Auswirkungen auf Pegelstand und Abwasserverbreitung hat.


Terraforming ist nur vor Partiebeginn im leistungsstarken Karteneditor möglich.



Um die 30 „besonderen Gebäude" wie ein Sportstadion freizuschalten, müsst ihr erst bestimmte Anforderungen erfüllen.

genter als in *Sim City*, auch wenn einem beim Ranzoomen an das geschäftige Treiben gelegentliche (und rein optische) Clipping-Fehler mit ineinander fahrenden Autos ins Auge springen. Grundsätzlich macht das Stadtbild aber einen ungemein organischen und lebensechten Eindruck; Städte sehen aus der Vogelperspektive aus wie ihre realen Vorbilder auf Google Maps.

Je länger ihr *Cities: Skylines* spielt, umso mehr rückt das Feintuning eurer Siedlung in den Mittelpunkt. Ihr dreht an der Steuerschraube (separat für jede Einkommensklasse) und studiert die zahlreichen Graphen und Filterfunktionen des Spiels. Gerade bei den Statistiken hätten wir uns aber ein Plus an Informationen gewünscht; zuweilen ist es gar nicht so einfach nachzuvollziehen, warum Menschen die Stadt verlassen, obwohl die Zufriedenheitsanzeige überwiegend im grünen Bereich liegt. Hier ist Eigeninitiative vom Spieler gefragt, um den Problemen selbstständig mithilfe der bereitgestellten Werkzeuge auf den Grund zu gehen.

Angst vor plötzlichen Katastrophen braucht ihr übrigens nicht zu haben: Unglücke wie Wirbelstürme oder Erdbeben treten im Gegensatz zu *Sim City* oder dem Ein-Mann-Projekt *Banished* (Wertung in Ausgabe 04/2014: 76) nicht auf. Dadurch fehlt logischerweise ein gewisses Überraschungselement. Dennoch gibt es kaum Leerlauf zu beklagen: Immer steht irgendetwas an. Egal ob ihr nun darauf hinarbeitet, eines der sauteuren Monumente wie den Weltraumlift freizuschalten oder das Budget für die Stromerzeugung anpasst, um mehr Energie aus den vorhandenen Kraftwerken zu pressen.

Um den Überblick zu behalten, bietet es sich an, euren Ort in Stadtviertel zu unterteilen. Das geht – wie so vieles im Spiel – ganz einfach. Mit einem Pinsel malt ihr die Grenzen von Downtown, Einkaufsmeile oder Fabrikzentrum direkt auf die Karte. Dem Viertel dürft ihr dann ebenso wie der Stadt, den Bewohnern und allen Gebäuden einen eigenen Namen verpassen und – ungleich wichtiger – eine Reihe von Richtlinien vorgeben. Mittels dieser politischen Verordnungen setzt ihr etwa punktuelle Steuererleichterungen durch, verbietet den Bau von Hochhäusern in einer Wohnsiedlung oder legalisiert den Konsum von Cannabis. Das alles verursacht laufende Kosten, hat aber auch positive Auswirkungen. Der freie Verkauf bewusstseinserweiternder Drogen erhöht beispielsweise Tourismuseinnahmen und verringert die Kriminalitätsrate.

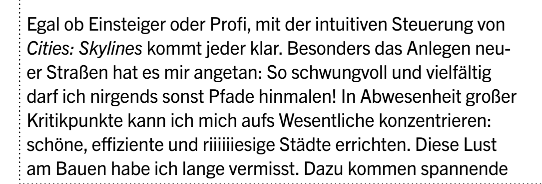
Das Anlegen von Stadtvierteln eignet sich auch dazu, die auf der Karte verteilten Rohstoffe optimal zu nutzen. Denn nur so lässt sich vorgeben, welche Art von Industrie auf einer markierten Fläche entsteht: umweltfreundliche Agrar- und Forstwirtschaft oder der verschmutzungsintensive, aber besonders profitable Abbau von Öl und Erzen? Natürlich braucht es die nötigen Ressourcen an gleicher Stelle, sonst stehen die Maschinen still. Alles andere würde schließlich nicht zum realistischen Simulations-Charakter von *Cities: Skylines* passen. ❑

## MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

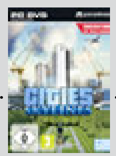


### „Das *Sim City* meiner Träume"

Egal ob Einsteiger oder Profi, mit der intuitiven Steuerung von *Cities: Skylines* kommt jeder klar. Besonders das Anlegen neuer Straßen hat es mir angetan: So schwungvoll und vielfältig darf ich nirgends sonst Pfade hinmalen! In Abwesenheit großer Kritikpunkte kann ich mich aufs Wesentliche konzentrieren: schöne, effiziente und riiiiiesige Städte errichten. Diese Lust am Bauen habe ich lange vermisst. Dazu kommen spannende Systeme wie die Wasserdynamik, die Stadtviertel-Verordnungen und die vielfältigen Lösungsmöglichkeiten hinsichtlich der Verkehrsproblematik, die mich auch noch nach vielen Spielstunden an den Bildschirm fesseln. Dank hervorragender Mod-Unterstützung und einwandfreier Technik (keine Slowdowns auch bei weit über 100.000 Einwohnern!) dürfte *Cities: Skylines* auf Jahre hinaus das Maß aller Dinge im Genre sein.



## CITIES: SKYLINES



Ca. € 28,-
10. März 2015

### ZAHLEN UND FAKTEN
**Genre:** Aufbaustrategie
**Entwickler:** Colossal Order
**Publisher:** Paradox Interactive
**Sprache:** Deutsch, Englisch, weitere
**Kopierschutz:** Online-Aktivierung per Steam. Nach der Installation auch im Offline-Modus spielbar.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
**Grafik:** Schöner, abschaltbarer Tilt-Shift-Look, der auch bei großen Städten hohe Frameraten erlaubt. Im Detail etwas karg.
**Sound:** Unauffällige Musik, ordentliche Effekte, keine Sprachausgabe
**Steuerung:** Sehr gute und komfortable Bedienung per Maus plus frei belegbare Tastenkürzel.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN
**Minimum:** Core 2 Duo 3 GHz/ Athlon 64 X2 6400+, 4 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 5670
**Empfehlenswert:** Core i5 3470/AMD FX-6300, 6 GB RAM, Geforce GTX 660/Radeon HD 7870

### JUGENDEIGNUNG
**USK:** Ab 0 Jahren
Das Brutalste am Spiel ist die Abrissbirne, mit der ihr unerwünschte Gebäude ausradiert.

### DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Reviewcode
Spielzeit (Std.:Min.): 35:00
Zwei Tester spielten auf vier unterschiedlichen Rechnern und stellten dabei keine schwerwiegenden Fehler fest.

### PRO UND CONTRA
- ➕ Riesige, organisch wachsende Städte möglich
- ➕ Straßenbau mit Highways, Brücken und Kurven macht Spaß
- ➕ Viele komplexe, miteinander verzahnte Systeme
- ➕ Jeder Bürger hat festen Namen, Arbeitsplatz und Wohnsitz
- ➕ Motivierender Einstieg mit peu à peu freigeschalteten Funktionen
- ➕ Kaum Leerlauf
- ➕ Große Übersicht durch farbige Filterfunktionen und Statistiken
- ➕ Dynamische Wassersimulation
- ➕ Komfortable Maussteuerung mit intelligenten Werkzeugen
- ➕ Objekt- und Karteneditor enthalten, tolle Mod-Unterstützung
- ➖ Zuweilen undurchsichtige Statistiken, keine KI-Berater
- ➖ Geringe Gebäudevielfalt
- ➖ Keine Katastrophen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

# Ori and the Blind Forest

Von: Felix Schütz

Ein 2D-Märchen, das sich so toll spielt, wie es aussieht: Unter *Oris* Pracht-Fassade steckt ein knackiges Metroidvania!

Oris Lichtkumpel „Sein“ nimmt die unspektakulären Gegner halbautomatisch unter Beschuss.

Trotz niedlicher Optik ist *Ori* ein melancholisches, oft trauriges Spiel – manche Szenen machen richtig betroffen.

Vier Jahre harte Entwicklungszeit stecken in *Ori and the Blind Forest* – ein Spiel, das man problemlos in sieben Stunden bewältigen kann. Wer nun aber glaubt, der riesige Aufwand habe sich nicht ausgezahlt, der irrt gewaltig: *Ori* mag zwar nicht allzu umfangreich sein, darf sich aber schon jetzt zu den schönsten Spielen des Jahres zählen!




### Fantasy-Märchen mit viel Gefühl

Im rührenden Intro erleben wir, wie Ori – ein kleines, strahlendes Geisterwesen – in einem märchenhaften Wald verloren geht. Doch eine pummelige, fürsorgliche Kreatur entdeckt das fremde Geisterkind, nimmt es in seine Obhut. Das Spiel überrascht hier mit wunderbar idyllischen Szenen, in denen kleine Gesten statt großer Worte dafür sorgen, dass uns die beiden Figuren sofort ans Herz wachsen. Das müssen sie auch, denn schon nach wenigen Minuten ist das Familienglück wieder vorbei: Eine Katastrophe erschüttert den Zauberwald und die kleine Ori – nun auf sich gestellt – muss einen Weg finden, ihre Heimat zu retten. Dicht auf ihren Fersen: Ein gigantischer, wütender Vogel (Bild links), der Ori in dramatisch geskripteten Szenen nachjagt. Warum er das tut, erfahren wir erst spät im Spiel. Kleiner Tipp für empfindsame Seelen: Besser schon mal Taschentücher bereitlegen!

### Abenteuer in prachtvollem 2D

Für ihr Erstlingswerk haben sich die Moon Studios – ein international besetztes Indie-Team – von Nintendo-Klassikern wie *The Legend of Zelda* inspirieren lassen, vor allem aber von der großartigen *Metroid*-Serie. Aus der 2D-Seitenansicht erkundet Ori die wunderschöne Waldumgebung, die nicht aus abgetrennten Levels, sondern aus einem Guss besteht. Wir können also ohne Ladezeiten von prächtigen Graslandschaften zu plätschernden Bächen, rutschigen Eisgrotten, unheimlichen Spinnenhöhlen oder feurigen Gebirgslandschaften wandern. Damit die Story nicht ins Stocken gerät, gibt eine Markierung zwar stets das grobe Ziel vor, doch wann wir uns dorthin aufmachen, entscheiden wir selbst.

### Selten so schön gehüpft!

Kurz nach Spielbeginn schließt sich uns das Lichtwesen „Sein“ an, das fortan als kleiner Funke um Ori herumkreist. Sein führt uns nicht nur durch die Story, sondern dient Ori vor allem als Waffe gegen diverse Waldmonster: Ein Druck auf die X-Taste lässt Sein magische Funken verschießen, die sich vollautomatisch in den nächstbesten Gegner bohren. Man muss also niemals aktiv zielen, das erledigt Sein für uns – das spielt sich nicht nur ungewöhnlich, sondern auch recht anspruchslos, denn so laufen die meisten Kämpfe nur auf wildes Tastenhämmern raus. Schnell wird deutlich, dass Moon Studios einfach keinen großen Wert auf die Gefechte legt – es gibt ja nicht mal richtige Bosskämpfe!

Vielmehr steht der Jump&Run-Aspekt im Vordergrund, und der ist den Entwicklern auch tatsächlich erstklassig gelungen: Ori flitzt, klettert und springt so wunderbar flink und präzise durch die Levels, dass das Spiel schon als stinknormaler Plattformer ein voller Erfolg gewesen wäre. Obendrein beweisen die Entwickler aber genügend Fantasie, um das Gameplay bis zum Ende frisch zu halten: Da feuern wir uns mal mit Teleportern durch die Gegend, verstopfen Lavafontänen, weichen Strahlen aus, reißen Wände ein, lenken Geschosse ab, kehren die Schwerkraft um oder irren durch einen sich ständig verändernden Geisterwald – das alles mag

In der Spielmitte lernt Ori, sich von feindlichen Geschossen abzustoßen – dank der tollen Steuerung geht das prima von der Hand. Die Entwickler nutzen das Feature für fordernde Geschicklichkeitspassagen und clevere Puzzles.

Typisch Metroidvania: An solchen Bäumen lernen wir neue Fähigkeiten (hier der Klassiker „Doppelsprung"), mit denen wir Ori deutlich schneller und agiler durch die Levels scheuchen können.

Für gesammelte Erfahrung gibt's Fähigkeitenpunkte, die wir in drei kleine Talentzweige investieren. So schalten wir nicht nur starke Boni für Ori frei, sondern auch nützliche Einzeichnungen auf der Übersichtskarte.

spielerisch zwar kaum Neues bieten, ist aber dafür so gut umgesetzt, dass die Motivation nie nachlässt.

**Action-Adventure à la Metroid**

Trotz Jump&Run-Schwerpunkt ist *Ori and the Blind Forest* ein typisches Metroidvania-Spiel. Die zeichen sich vor allem dadurch aus, dass man wichtige Upgrades in der Spielwelt sammelt, um damit weitere Levelabschnitte zu erreichen und Secrets zu entdecken. *Ori* hält sich streng an diese Formel und so erbeuten wir stetig neue Fertigkeiten und Upgrades, beispielsweise einen Doppelsprung, eine Kletterfunktion oder eine Stampfattacke,mit der Ori poröse Böden zerdeppern kann. Der Großteil dieser Talente gewinnt zwar keinen Innovationspreis, doch immerhin ein Skill ist originell: Mit einem speziellen Manöver kann Ori sich an gegnerischen Geschossen und bestimmten Objekten abstoßen und so in die Ferne schleudern. Die Leveldesigner nutzen das Feature für aufregende Geschicklichkeitspassagen: In einer Vulkanhöhle soll Ori beispielsweise von einem Feuerball zum nächsten hechten, natürlich ohne dabei in die tödliche Lava zu fallen, während sie nebenbei noch Geschosse zu ihren Gegnern zurückzulenken muss – ein hübsch vertrackter Mix aus Rätsel und Jump & Run, der dank der hervorragenden Steuerung prima von der Hand geht. Zumindest sofern man ein Gamepad nutzt, denn mit Maus und Tastatur werden die späteren Sprungaufgaben einfach zu knifflig. Wir empfehlen ein Xbox-360-Pad, damit spielt es sich ebenso brillant wie auf der Konsole.

Schön: Je mehr Upgrades wir erbeuten, desto flotter kommen wir auch vorwärts. Ehemals unüberwindbare Abgründe überquert Ori dann in Windeseile, so kann sie die Welt immer gründlicher erforschen und nach weiteren Verbesserungen absuchen, die Oris Lebenskraft- und Manavorräte aufstocken. Dadurch hält sich auch das für Me-troidvanias typische Backtracking, also das Absuchen alter Levelbereiche, in erträglichen Grenzen. Zusätzlich sammelt Ori Erfahrungspunkte, die in Fähigkeitenpunkte umgerechnet werden. Letztere stecken wir in drei kleine Talentbäume, mit denen sich Oris Eigenschaften verbessern lassen. So schalten wir einen stärkeren Funkenangriff frei oder erhalten Markierungen auf der Karte, die uns zu unentdeckten Secrets führen. Ein Upgrade spendiert Ori sogar einen extrem nützlichen Dreifachsprung, den man so früh wie möglich freischalten sollte – er macht viele Aufgaben bedeutend einfacher.

**Checkpoints in Eigenregie**

Stachelige Wände, Lavagruben, tödliche Strahlen – es gibt massenhaft Gelegenheiten, um in Ori draufzugehen, insbesondere in einigen der vertrackteren Sprungpassagen. Darum haben sich die Entwickler ein schlaues System ausgedacht: Wir dürfen an fast jedem Ort einen eigenen Checkpoint setzen. Sollte Ori sterben, wird sie dann in Sekundenbruchteilen an genau diesem Punkt wiederbelebt. Das System ist großzügig, denn zum Speichern benötigt man lediglich einen Energiepunkt, von denen findet man aber jede Menge in der Spielwelt. Natürlich sind Quicksaves für PC-Spieler nichts grundlegend Neues, doch in einem Jump & Run ist das Konzept sehr ungewöhnlich!



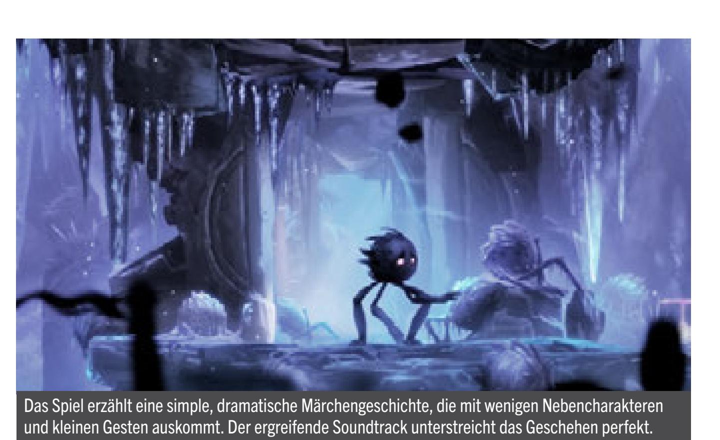
Trotz vieler Kämpfe liegt der Schwerpunkt von *Ori* auf herrlich griffigem Jump&Run-Gameplay.


Im Spielverlauf muss Ori drei rasante Fluchtsequenzen überstehen. Die komplett geskripteten Szenen (hier im Bild: Flucht vor Wassermassen) sind zwar kurz, aber auch schwer und enthalten keinerlei Checkpoints. Wenn Ori stirbt, muss man die komplette Sequenz von Neuem spielen – das kann für Frust sorgen.

**Auf der Flucht droht Frustgefahr**
Ori spielt sich angenehm fordernd und fast durchgängig fair. Lediglich in drei Szenen haben wir herzlich geflucht: Ori muss im Spielverlauf drei Tempel erkunden und dort die jeweiligen Energiequellen aktivieren. Ist das erledigt, folgt jedes Mal eine unbarmherzige Fluchtsequenz, in der Ori so schnell wie möglich das Weite suchen muss. Egal ob man vor riesigen Wassermassen Reißaus nimmt, durch eine brennende Höhle hetzt oder herabstürzenden Trümmern ausweicht: Wer hier einen Fehler macht, wird erbarmungslos bestraft. Zudem ist die Schnellspeicher-Funktion dabei abgeschaltet, was bedeutet: Wenn Ori stirbt, wird die Fluchtsequenz komplett zurückgesetzt und beginnt von Neuem. Man hat also keine Wahl, als einen Versuch nach dem nächsten zu starten und den Abschnitt auswendig zu lernen, bis man den Bogen irgendwann raus hat. Für die letzte Fluchtsequenz haben wir mehr als 20 Anläufe gebraucht – da schlägt die Freude dann schnell in Frust um.

**Fest für die Sinne**
Doch selbst wenn es mal wieder knifflig wird, entschädigt dafür stets die ausgezeichnete Inszenierung. An *Oris* 2D-Grafikpracht wird sich die Konkurrenz künftig messen müssen – selbst *Child of Light* oder *Dust: An Elysian Tale* können da nicht mithalten! Die abwechslungsreichen Umgebungen strotzen vor Details, vom üppig animiertem Blattwerk über die feinen Lichteffekte bis hin zur fabelhaften Wasserdarstellung gibt es da kaum eine Szene, die man sich nicht am liebsten einrahmen und an die Wand hängen möchte. Dass die Gegner im Vergleich absolut unspektakulär und austauschbar wirken, fällt da kaum ins Gewicht. Auch die Zwischensequenzen verdienen Lob, die sehen nämlich nicht nur toll aus, sondern klingen auch so: Besonders in den Videos kommt der kraftvolle, von einem Orchester eingespielte Soundtrack bestens zur Geltung – mal dramatisch, mal sanft, dann wieder aufwühlend verschmelzen Oris zauberhafte Melodien zu einem außergewöhnlichem Hörerlebnis.

**Kurz und gut**
So schön *Ori* auch sein mag, nach etwa acht Stunden ist das Abenteuer schon wieder vorbei. In der Zeit haben wir das Ende erlebt, alle Secrets entdeckt und Ori maximal aufgelevelt. Mehrspielermodi gibt es nicht, einzig eine Online-Rangliste, in der man seinen Fortschritt mit dem anderer Spieler vergleichen kann. Einen New-Game-Plus-Modus sucht man ebenfalls vergebens. Mit hohem Wiederspielwert kann *Ori* also nicht glänzen, doch für den Preis von 20 Euro geht die Spielzeit trotzdem in Ordnung – immerhin haben wir uns keine einzige Minute gelangweilt. ❑


Das Spiel erzählt eine simple, dramatische Märchengeschichte, die mit wenigen Nebencharakteren und kleinen Gesten auskommt. Der ergreifende Soundtrack unterstreicht das Geschehen perfekt.

## MEINE MEINUNG |
*Felix Schütz*



### „Edel-Hüpfer mit grandioser Präsentation."

Binnen Minuten hatte mich *Ori* verzaubert: Die fantastische Grafik beeindruckt, der Orchester-Soundtrack geht direkt ans Herz – so ein liebevoll inszeniertes 2D-Abenteuer habe ich selten erlebt! Zum Glück kann das Gameplay mit dieser Sinneswucht mithalten, denn *Ori* spielt sich dank präziser Steuerung und schönem Leveldesign hervorragend. Einzig die Fluchtsequenzen haben mich etwas genervt, die hätten für meinen Geschmack weniger frustig ausfallen dürfen. Außerdem ließe sich bestimmt noch mehr aus dem Metroidvania-Ansatz machen, da gibt sich *Ori* nämlich etwas zu konventionell. Aber ein bisschen Luft nach oben darf ja ruhig noch für einen Nachfolger bleiben.

ORI AND THE BLIND FOREST
Ca. € 20,-
11. März 2015

ZAHLEN UND FAKTEN
**Genre:** Jump& Run/Action-Adventure
**Entwickler:** Moon Studios
**Publisher:** Microsoft
**Sprache:** Multilingual, u.a. Deutsch
**Kopierschutz:** Die PC-Fassung ist nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
**Grafik:** Erstklassige 2D-Grafik mit wunderschönen Levels, tollen Effekten und feinen Animationen.
**Sound:** Der brillante orchestrale Soundtrack geht direkt ans Herz. Tipp: Für 9 Euro gibt's die Musik auch zu kaufen, u. a. über Amazon oder iTunes.
**Steuerung:** Die Maus-Tastatur-Bedienung ist gut, reicht aber keinesfalls an die extrem präzise Gamepad-Steuerung heran. Daher unbedingt ein Xbox-360-Pad verwenden!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
**Minimum (Herstellerangabe):** Windows 7 oder höher, Intel Core 2 Duo E4500 mit 2,2GHz oder AMD Athlon 64 X2 5600+ mit 2,8 GHz, 4 GB RAM, GeForce 240 GT oder Radeon HD 6570
**Empfohlen (Herstellerangabe):** Intel Core i5 2300 oder AMD FX6120, 4 GB RAM, GeForce GTX 550 Ti oder Radeon HD 6770

JUGENDEIGNUNG
**USK:** Ab 12 Jahren
Trotz des niedlichen Stils ist die Stimmung in *Ori* traurig, einige ergreifende Szenen könnten ein jüngeres Publikum überfordern.

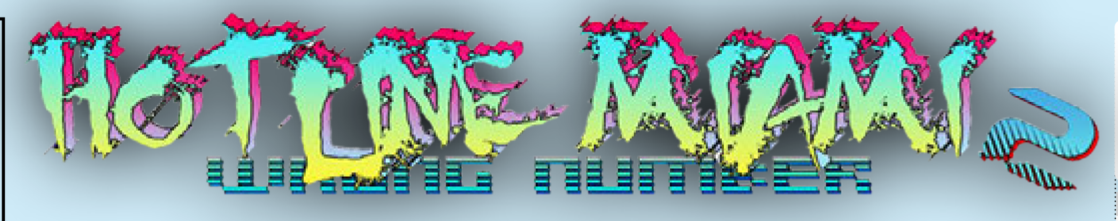
DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Wer Erfahrung mit Jump & Runs und Metroidvanias hat, ist in ca. 7 Stunden durch. Wer jedes Upgrade sammeln will, plant eine Stunde mehr ein.

PRO UND CONTRA
- ➕ Wunderschöne 2D-Grafik
- ➕ Fantastischer Soundtrack
- ➕ Exzellente, präzise Steuerung
- ➕ Simple, rührende Märchen-Story
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ➕ Gutes Leveldesign mit vielseitigen Puzzles und Herausforderungen
- ➕ Cleveres Checkpoint-System
- ➕ Fairer Preis (ca. 20 Euro)
- ➖ Simple Kämpfe, meist öde Gegner
- ➖ Fluchtsequenzen mit Frustgefahr
- ➖ Könnte etwas länger sein
- ➖ Geringer Wiederspielwert
- ➖ Keine Bossgefechte
- ➖ Kaum neue Ideen für das altbekannte Metroidvania-Konzept

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**




Der markante Pixel-Look offenbart überraschend viele Details. Speziell bei der Gewaltdarstellung spart Entwickler Dennaton Games nicht an grausigen Einzelheiten. Nichts für Minderjährige!



Die Fortsetzung zum Kult-Hit ist größer, lauter und brutaler – aber dadurch nicht automatisch besser.

**Von:** Peter Bathge

Es wäre einfach gewesen, einen Nachfolger nach Schema F zu programmieren: Neue Musik, neue Levels, neue Story, mehr haben die Fans des Indie-Überraschungshits *Hotline Miami* gar nicht verlangt. Der Rest war ja schon 2012 überragend. Doch Dennaton Games hat sich dagegen entschieden. Mit *Wrong Number* nimmt das winzige Studio aus Schweden gewagte Änderungen am erfolgreichen Spielprinzip vor. Dazu erzählt Teil 2 eine Geschichte, die sogar noch schwieriger zu entwirren ist als der Plot des Vorgängers um per Telefon georderte Auftragsmorde.

**Kaleidoskop der Charaktere**

In der auf 25 Levels mit mehreren „Stages" aufgeteilten Kampagne steuert ihr abwechselnd ein gutes Dutzend unterschiedlicher Figuren. Unter anderem ermittelt ihr in einer Serie von brutalen Morden, tragt einen Drogenkrieg mit einer rivalisierenden Gang aus und verkörpert einen Journalisten (Traumjob!). Die Erzählweise ist bruchstückhaft, Zeitsprünge sind Alltag. Zusammenhänge gehen so leicht verloren, ihr müsst euch nach und nach alles wie bei einem Puzzle selbst zusammensetzen. Noch dazu lassen viele Situationen Raum für Interpretationen, die Grenzen zwischen Realität und Wahn verschwimmen und ein denkwürdiger Drogentrip setzt dem bizarren Treiben die Krone auf. Plus: Vorwissen aus *Hotline Miami* ist Pflicht. Übrigens: Nach dem Durchspielen wird ein zweiter, doppelt harter Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, der die Ereignisse aus einem anderen Winkel betrachtet. Ein zweiter Durchgang ist also zu empfehlen. Sofern ihr die nötige Geduld mitbringt.

**Lust am virtuellen Morden**

Aus der Vogelperspektive lenkt ihr Auftragskiller und andere Pixel-Menschlein mit flexibler Moral über das Deck eines Frachtschiffs, durch Nachtclubs und Polizeireviere. Jeder Kontakt mit patrouillierenden Mafiosi, Polizisten und gewaltbereiten Häftlingen endet für einen der Teilnehmer tödlich. Dabei kommen bloße Fäuste sowie ein Sammelsurium an aufnehmbaren Waffen zum Einsatz, vom Katana über den Baselballschläger bis hin zur Schrotflinte. Hektisches Klicken und kühle Planung finden in diesen schweißtreibenden Auseinandersetzungen zusammen, am Ende zeichnet ein Teppich aus Leichen, Eingeweiden und Blutlachen euren Pfad durch den Level nach.

Bis es so weit ist, stirbt die Spielfigur Dutzende Tode, denn fast immer genügt ein Treffer für den Exitus. Zudem haben die Widersacher offensichtlich Augen im Hinterkopf. Wie schon in *Hotline Miami* führt dieser Umstand häufig zu Neustarts, aber nur in Ausnahmefällen zu Frust. Per Tastendruck werdet ihr ohne jede Verzögerung an den Levelausgang zurückversetzt und könnt sofort einen neuen Versuch wagen – wieder und wieder und immer wieder. Die Elektro-Musik pulsiert dabei im Hintergrund ohne Unterbrechung weiter, treibt euch an, dringt über die Ohren in Hirn, Nase, Augen ein, vibriert tief drin im Bauch sowie zwischen den Schläfen und lädt zum Fingerschnippsen und Mit-dem-Fuß-Wippen ein. Allein für diesen außergewöhnlichen Soundtrack lohnt sich der Kauf!

**Verstümmeltes Spielprinzip?**

Die perfekte Symbiose aus Musik und Gameplay war einer der größten Pluspunkte von *Hotline Miami*. Ein weiterer: der damit einhergehende „Flow", ein müheloses, gelecktes Spielgefühl. Mit beliebigen Waffen bahnt man sich einen Weg durch die als oberbrutale Puzzles aufgebauten Levels („Erst den Typen abmurksen, dann den da hinten …"). Wie Regenwasser durch ein Wadi, unaufhaltsam und mörderisch. Eine Reihe von fragwürdigen Design-Entscheidungen unterbricht diesen Flow im Nachfolger. So sind manche Levels zu groß und lassen sich nicht überblicken, selbst wenn wir bei gedrückter Umschalttaste die Kamera verschieben. Die schiere Masse an Gegnern, viele davon an strategisch wichtigen Orten mit großer Sichtweite wie Fenstern platziert, macht das Ganze nicht einfacher. Obendrein kriegt ihr es häufig mit speziellen Feinden zu tun, die entweder nur durch Schießprügel oder ausschließlich im Nahkampf verletzlich sind. Lediglich die strohdumme KI macht den Schwierigkeitsgrad erträglich. Ärgerlich: Nur noch bei wenigen Einsätzen wählt ihr zu Beginn zwischen mehreren Tiermasken mit unterschiedlichen Boni. Stattdessen werdet ihr oft in ein Korsett gepresst, dürft etwa als Journalist keine Schusswaffen verwenden (Menno!) oder seid als Soldat in Rückblenden auf eine einzige Knarre mit endlicher Munition beschränkt. ❑

**MEINE MEINUNG |**

*Peter Bathge*



**„Farbenrausch, Drogenrausch, Blutrausch"**

Nein, so wegweisend wie der Vorgänger ist *Hotline Miami 2* nicht. Dafür fehlt mir die Freiheit der Maskenwahl zu oft, gibt es zu wenige alternative Routen durch das Meer aus Widersachern, kommt die Hatz auf Kombo-Angriffe und neue Highscores zu häufig ins Stocken. Der Faszination des Spiels kann ich mich dennoch nur schwer entziehen. Der Pixel-Look ist für mich hohe Kunst, der Soundtrack unantastbar, die Story zwar verworren, aber auch ungemein mutig mit Szenen, die in ihrer brutalen Intensität einzigartig sind. Und wenn meine Spielfigur am Ende eines Levels durch Hundekadaver und menschliche Überreste watet, denke ich mir immer: Was sind wir Menschen doch krank!

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

Ca. € 15,-
10. März 2015



ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Top-Down-Action
**Entwickler:** Dennaton Games
**Publisher:** Devolver Digital
**Sprache:** Englisch, Deutsch, weitere (nur Texte, keine Sprachausgabe)
**Kopierschutz:** Auf Gog.com gibt es eine DRM-freie Version, ansonsten ist eine Steam-Aktivierung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Krümelig und technisch komplett veraltet, aber mit großartigem Stil, der im Gedächtnis bleibt.
**Sound:** Einer der bis dato besten Spiele-Soundtracks mit wummernden, elektrifizierenden, zum Kopfnicken verführenden Synthesizer-Tracks wie aus einem stylishen 80er-Jahre-Actionstreifen.
**Steuerung:** Frei belegbar und präzise mit Maus und Tastatur oder Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Empfohlen (Herstellerangaben):** Dual Core 2,8 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB (kompatibel zu Open GL 3.2)

JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft
Von wegen harmlose Pixelgrafik: Die Gewaltdarstellung ist explizit und grausig; Figuren werden zerteilt und Blut fließt in Strömen. Zudem schneidet die Handlung viele düstere Themen an, die selbst für Erwachsene schwer verdaulich sind.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 06:30
Abseits von KI-Aussetzern gab's keine Probleme im Test.

PRO UND CONTRA

- ➕ Überragender Soundtrack
- ➕ Einzigartige Action-Puzzles
- ➕ Extrem flüssiger Spielablauf
- ➕ Viele schräge Ideen
- ➕ Abgefahrene Geschichte
- ➕ Unvergleichlicher Pixel-Look kreiert kleine Kunstwerke der Gewalt
- ➕ Ordentlicher Umfang mit 25 Levels, Highscores und Hard-Mode
- ➕ Story-Mosaiksteine zusammenzusetzen macht dem einen Spaß …
- ➖ … lässt den anderen aber verwirrt zurück
- ➖ Mehr Einschränkungen als in Teil 1 (Masken, Level-Routen)
- ➖ Einige unübersichtliche Umgebungen mit zu vielen Gegnern
- ➖ Typischer Spiel-„Flow" wird stellenweise jäh unterbrochen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

Die dichten Pulverschwaden sind ein PC-exklusives Feature. Waren sie auch schon bei *Black Flag*.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

# Assassin's Creed: Rogue

**Von:** Peter Bathge

War *Unity* ein Ausrutscher? Die verspätete PC-Version zu *Black Flag 1.5* läuft jedenfalls bombig.

Vier Monate. So lange mussten PC-Spieler warten. Jetzt endlich gibt's das beste *Assassin's Creed* des letzten Jahres auch am Rechner. Der Segeltörn, der sich bei Spielablauf und Animationen kräftig am großartigen Vorgänger *Black Flag* bedient, macht am PC am meisten Spaß – dank superflüssigem 60-Fps-Bildaufbau, gut umgesetzter Maus-Tastatur-Steuerung und weitaus hübscherer Optik als auf den alten Konsolen Playstation 3 und Xbox 360. Wer nach *Black Flag* noch nicht genug vom Schiffe-Entern und Forts-Bombardieren hat, der darf beruhigt zugreifen.

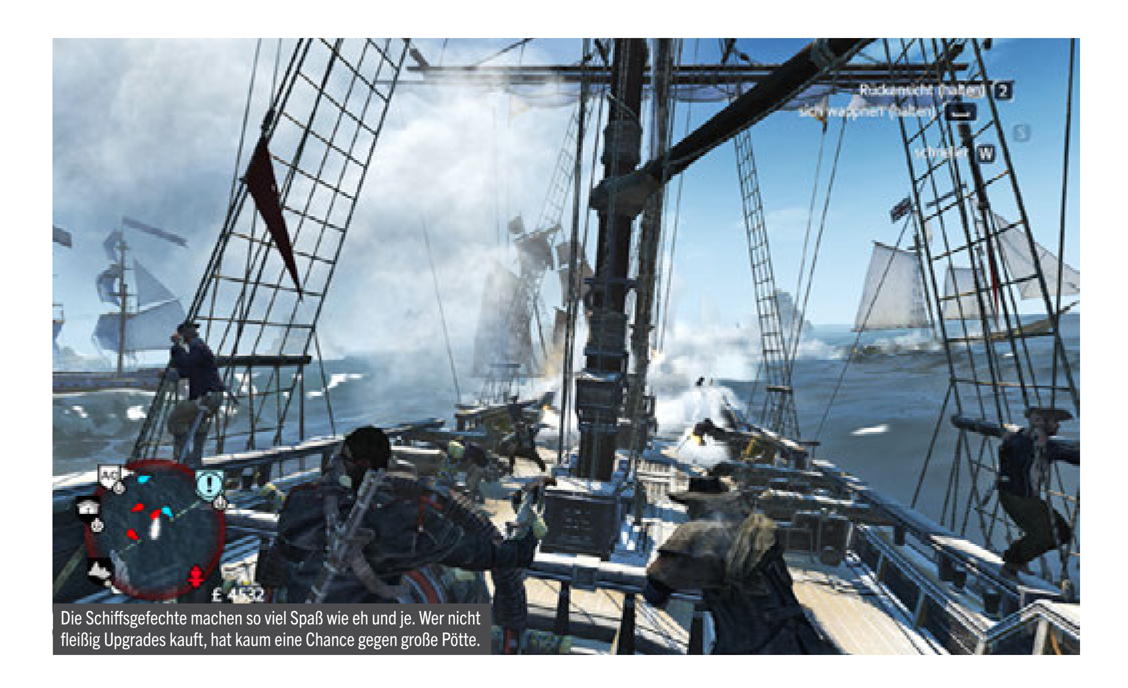
**Ein Mann zwischen den Fronten**

Seit unserem Vortest in Ausgabe 12/2014 hat sich logischerweise nichts am Inhalt verändert. Noch immer ist die spannend erzählte Geschichte um den nachvollziehbar handelnden Protagonisten Shay Cormac eine der Hauptmotivationen, sich durch die etwa zwölf Stunden lange Kampagne zu wursteln. Denn Shay nimmt eine interessante Wandlung im Spielverlauf und bringt uns mit dem Templerorden die Gegenspieler der in der Reihe allgegenwärtigen Assassinen auf menschlicher Ebene näher. Prima!

Die abwechslungsreich designten Hauptmissionen machen viel Laune und nebenbei gibt es noch eine riesige, dreigeteilte Spielwelt, die ihr frei zu Fuß und per Schiff erforscht. Wer die mit Icons überschwemmten Landkarten nach jedem letzten Schatz abgrast und wirklich alle Schiffs-Upgrades, Waffen, Kostüme und Crafting-Rezepte sammelt, ist gar über 30 Stunden beschäftigt. Wie in nahezu allen


Shay (links) ist ein starker Protagonist, dem wir gern die Daumen drücken.


In vielen Aufträgen identifiziert ihr Attentäter in der Menge, bevor diese einen zu schützenden NPC ausschalten.


Die Schiffsgefechte machen so viel Spaß wie eh und je. Wer nicht fleißig Upgrades kauft, hat kaum eine Chance gegen große Pötte.

Open-World-Spielen von Ubisoft sind die dabei bereisten Landschaften herrlich anzuschauen und die Städte mit etlichen NPCs gefüllt, die atmosphärisch vor sich hin schnattern.

Auf hoher See haben wir dabei den größten Spaß, egal ob wir Tornados ausweichen, durch tiefe Wellentäler schippern und dabei Kanonensalven mit Kopfgeldjäger-Schiffen austauschen oder bei Sonnenuntergang über den spiegelglatten Nordatlantik an Eisbergen vorbeigleiten. Eine Handvoll neuer Elemente wie die Winterlandschaft, ein mächtiger Granatwerfer oder Angreifer, die unseren eigenen Kahn zu entern versuchen, halten die Korsaren-Action frisch. Eine Rückkehr feiern die legendären Schiffe aus *Black Flag*: In vier spektakulären Gefechten stellen wir uns als Teil eines Flottenverbands einer überlegenen Armada oder nehmen es mit zwei waffenstarrenden Galeonen gleichzeitig auf. Dabei haben wir nur eine Chance, wenn wir vorher fleißig Upgrade-Pläne für die wertvollsten Schiffsverbesserungen gesammelt und Handelsschiffe um die nötigen Materialien wie Holz und Metall erleichtert haben.

Die erforderliche Knete erhalten wir entweder beim Ausschlachten geenterter Schaluppen, durch das Absolvieren der Browserspiel-artigen Flottenmissionen (ebenfalls aus *Black Flag* bekannt) oder indem wir unsere Immobilien-Einnahmen steigern. Ganz ähnlich wie in *Assassin's Creed: Brotherhood* renovieren wir nämlich reihenweise Gebäude und erhalten dafür regelmäßig einen Teil der Einnahmen.

**Zurück in die Gegenwart? Och nö!**

Typische Mängel der *Assassin's Creed*-Serie haben auch in *Rogue* einen Auftritt. Kämpfe mit Säbel und Pistole sind dank übermächtiger Kontermechanik genauso anspruchslos wie in *Black Flag* und beim Herumklettern auf Bäumen und Häuserdächern will Shay manchmal nicht so wie der Spieler. Dazu kommt die Gegenwarts-Geschichte, die parallel zu den Ereignissen im 18. Jahrhundert auf dem nordamerikanischen Kontinent abläuft. In der Meta-Handlung verkörpert ihr einen namenlosen Angestellten des Templer-Unternehmens Abstergo Entertainment, der per Animus Shays Erinnerungen nachspielt. Gelegentlich reißt euch das Spiel aus der historischen Welt und schickt euch auf belanglose Botengänge im Abstergo-Gebäude. Dort können begeisterte Serien-Fans auf Computer zugreifen, um Hintergrundinformationen zum Konflikt zwischen Assassinen und Templern zu erhalten. Alle anderen machen drei Kreuze angesichts der Tatsache, dass das damit verbundene Hacking-Minispiel bis auf wenige Ausnahmen optional ist. Nicht vermeiden lässt sich die Auseinandersetzung mit einer Reihe von unausstehlichen Vorgesetzten; der ganze Abstergo-Plot wirkt wie schon in Teil 4 aufgesetzt und unnötig, hat aber immerhin mehr Substanz als in *Assassin's Creed: Unity*.

Auch technisch ist *Rogue* viel ausgereifter als der Paris-Ausflug der Serie; nervige Glitches traten im Test nur selten auf und störten nie nachhaltig den Spielspaß. Dazu ist die Performance ohne Fehl und Tadel, wir hatten durchgehend 60 Frames pro Sekunde. Allerdings fehlt eine hochwertige Anti-Aliasing-Option.

Am Ende des Tages macht *Rogue* auch am PC viel Spaß. Nur die extreme Nähe zum Vorgänger *Black Flag* verwehrt diesem *Assassin's Creed* höchste Weihen. ❑

## MEINE MEINUNG |

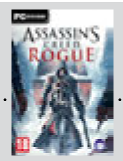
*Peter Bathge*



### „Einfach nur mehr von einer guten Sache"

Meine Ubisoft-Zwangsstörung hat erneut zugeschlagen: Für den PC-Test habe ich in *Rogue* doch glatt wieder Dutzende Truhen aufgestemmt und etliche optionale Kaperfahrten unternommen – obwohl ich den Spielstand in der Konsolenversion auch schon auf 100 % geprügelt hatte. Wer sich so wie ich dem Reiz der Icons nicht entziehen kann, der ist mit *Rogue* gut bedient, zumal die Story dieses Mal tatsächlich interessant und der Held sympathisch ist. Ein paar spielmechanische Änderungen von Bedeutung hätten diesem *Assassin's Creed* aber nicht geschadet. So wirkt es stellenweise lediglich wie eine Erweiterung von Teil 4 und nicht wie ein komplett neues Spiel.

## ASSASSIN'S CREED: ROGUE



Ca. € 45,-
10. März 2015

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Ubisoft Sofia
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Deutsch, Englisch, weitere
**Kopierschutz:** Die Verknüpfung mit einem Uplay-Konto ist zwingend notwendig, auch bei der Steam-Version.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Fantastischer Wellengang, herrliche Lichteffekte, volumetrische Pulverschwaden bei 60 Fps. Nur die Schatten pixeln unschön auf.
**Sound:** Beherrscht die lauten wie die leisen Töne famos und untermalt die großartige Atmosphäre wunderbar. Gute deutsche Sprecher!
**Steuerung:** Beim Klettern hakt es selbst mit Gamepad, ansonsten auch per Maus und Tastatur gut spielbar.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum (Herstellerangaben):** Core 2 Quad Q6600/Athlon II X4 620, 2 GB RAM, Geforce GTS 450/ Radeon HD 5670

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
Das Spiel dreht sich darum, etliche Menschen aus dem Hinterhalt abzustechen. Dabei spritzt ein wenig Blut.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 28:00
Wir bemerkten einige kleine KI-Aussetzer und Clipping-Fehler, wenn auch weniger als auf den Konsolen.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungreiche, launige Hauptmissionen
- ➕ Persönliche, interessante Geschichte aus Sicht der Templer
- ➕ Spitzenatmosphäre mit liebevollen Details
- ➕ Bombastisch inszenierte Seegefechte
- ➕ Riesige, dreigeteilte offene Spielwelt mit totaler Bewegungsfreiheit
- ➕ Unmengen an Sammelgegenständen
- ➕ Motivierendes Upgrade-System
- ➕ Keine Abhörmissionen mehr
- ➕ Fantastischer Soundtrack, tolle Seemannslieder
- ➕ Technisch ausgereift und flüssig
- ➖ Sehr einfache Kämpfe zu Land
- ➖ Vieles kommt *Black Flag*-Kennern vertraut vor.
- ➖ Klettersteuerung ist nicht perfekt.
- ➖ Crafting und Jagd wirken aufgesetzt.
- ➖ Nur FXAA als Anti-Aliasing

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

**Von:** Wolfgang Fischer

Galaxiseroberung leicht gemacht: *Starships* bietet gute Weltraumstrategie ohne großen Tiefgang.

Die Raumschiffe bilden das zentrale Spielelement, daher solltet ihr vor allem hier nicht an Upgrades sparen.

Die rundenbasierten Weltraumgefechte werden auf einem relativ großen Hex-Schlachtfeld ausgetragen. Dabei wird angezeigt, welche Optionen euch noch in der aktuellen Runde zur Verfügung stehen.

# Sid Meier's Starships

Zuerst lenkten wir in *Civilization 5* (2010) die Geschicke eines Volkes durch verschiedene Epochen. Danach schickte uns Entwicklerlegende Sid Meier zu den Sternen, um in *Beyond Earth* (2014) eine neue Zivilisation auf einem anderen Planeten zu gründen. Jetzt verlassen wir diese neue Erde nach mehreren tausend Jahren, um die Galaxie zu erforschen. Mit den namensgebenden Raumschiffen des Rundenstrategiespiels *Starships* reisen wir zu anderen Planeten, helfen den Bewohnern, indem wir Weltraumschlachten schlagen, und vergrößern so unseren Einfluss im All.

**Herrlich unkomplizierter Einstieg**

Der Beginn einer jeden Partie ist gleich: Wir wählen die Kartengröße (vier Stufen), die Anzahl der gegnerischen Zivilisationen (bis zu sechs), den Schwierigkeitsgrad und die Siegbedingungen. Danach entscheiden wir uns noch für eine Volksaffinität (verschafft uns eine bestimmte Starthilfe) und wählen schließlich noch einen Anführer aus (acht pro Affinität), der uns mit einem weiteren Bonus versorgt. Und dann geht's auch schon los. Ein einziger Tutorial-Bildschirm erklärt uns kurz die Basics, bevor wir uns auf einer Sternenkarte wiederfinden, die bei jeder Partie zufällig generiert wird. Wer gar nicht weiß, was er tun sollte, kann sich jederzeit vom Spiel einen Rat holen oder in der umfassenden Kosmopädie spielrelevante Details nachschlagen.

**Raumschiff ahoi!**

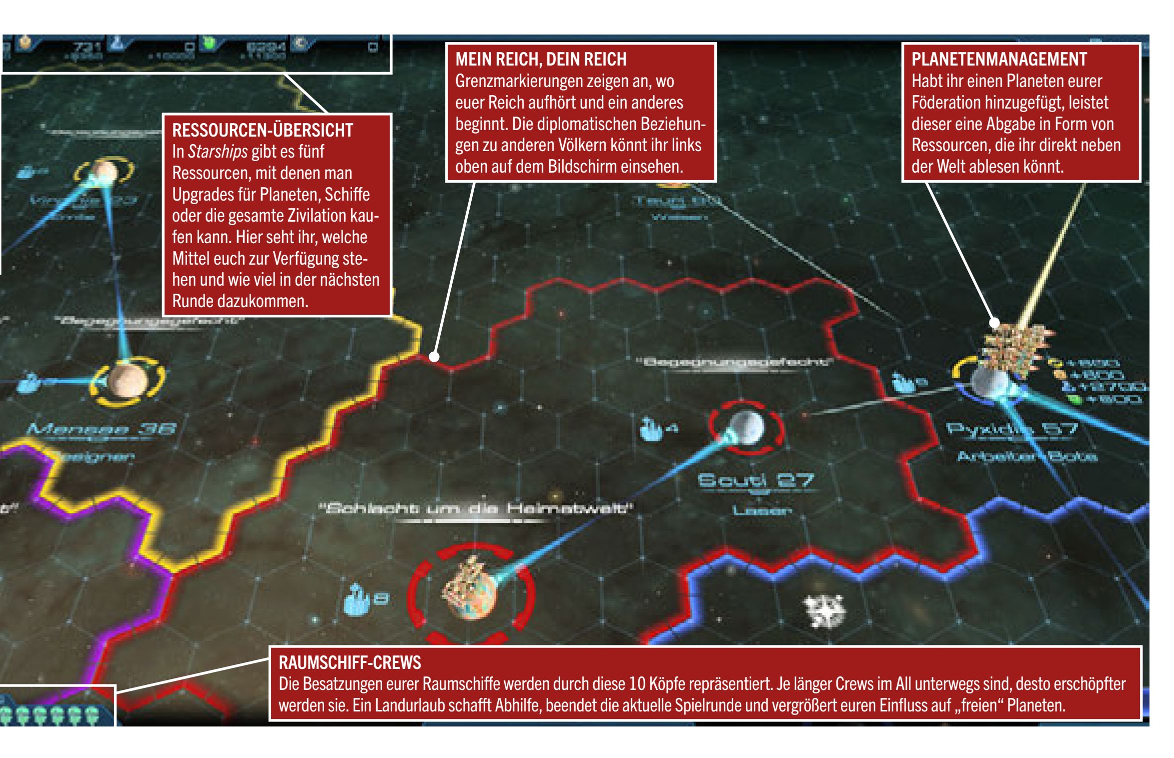
Von unserem Heimatsystem begeben wir uns schnurstracks zu einem angrenzenden Planeten, wo uns die erste Mission erwartet. Praktisch: neben dem Zielplaneten wird auf der Karte angezeigt, welche Belohnung uns für die Erfüllung des Auftrags erwartet. Missionen verlaufen stets nach demselben Prinzip. Bevor wir uns in die Schlacht stürzen, dürfen wir uns über die Stärke der gegnerischen Streitkräfte und unsere Siegchancen informieren. Falls diese nicht rosig ausfallen, können wir noch fix unsere Flotte tunen. Jedes Schiff verfügt über neun aufwertbare Eigenschaften, darun-



Bei den Weltraumschlachten ziehen beide Parteien abwechselnd ihre Schiffe. Die Kampfaktionen sind nett, aber optisch nicht umwerfend in Szene gesetzt.



Technologie-Upgrades versorgen euch mit dringend benötigten Verbesserungen für eure Flotte, sind aber sehr teuer.




**RESSOURCEN-ÜBERSICHT**
In *Starships* gibt es fünf Ressourcen, mit denen man Upgrades für Planeten, Schiffe oder die gesamte Zivilation kaufen kann. Hier seht ihr, welche Mittel euch zur Verfügung stehen und wie viel in der nächsten Runde dazukommen.

**MEIN REICH, DEIN REICH**
Grenzmarkierungen zeigen an, wo euer Reich aufhört und ein anderes beginnt. Die diplomatischen Beziehungen zu anderen Völkern könnt ihr links oben auf dem Bildschirm einsehen.

**PLANETENMANAGEMENT**
Habt ihr einen Planeten eurer Föderation hinzugefügt, leistet dieser eine Abgabe in Form von Ressourcen, die ihr direkt neben der Welt ablesen könnt.

**RAUMSCHIFF-CREWS**
Die Besatzungen eurer Raumschiffe werden durch diese 10 Köpfe repräsentiert. Je länger Crews im All unterwegs sind, desto erschöpfter werden sie. Ein Landurlaub schafft Abhilfe, beendet die aktuelle Spielrunde und vergrößert euren Einfluss auf „freien" Planeten.

ter verschiedene Waffensysteme, Panzerung, Schilde, Antrieb und Zusatzfähigkeiten wie Tarntechnologie oder Scansysteme.

### Ausbaufähiges Sternenreich

Jedes Upgrade kostet Energie, eine der fünf Ressourcen im Spiel. Die anderen sind Geld, Nahrung, Forschungspunkte und Metall. Auf einem intergalaktischen Markt können wir diese handeln und so Engpässe ausgleichen. Jedes Sternensystem, das wir unserer Allianz hinzufügen, versorgt uns mit diesen Ressourcen. Wie hoch diese Abgabe ausfällt, hängt von der Art des Planeten, der Bevölkerungsgröße und installierten Modernisierungen ab.

Neue Städte kaufen wir mit der Ressource Nahrung, Modernisierungstechnologien erwerben wir mit Metall. Mit Geld können wir unseren Einfluss auf einer Welt steigern. Sobald der Einfluss 100 Prozent beträgt, wird ein Planet Teil unseres Sternenreichs. Danach haben wir dann die Option, ebenfalls unter Verwendung von Metall ein Wunder auf diesem Planeten zu bauen, welches uns einen nützlichen Bonus wie beispielsweise verringerte Reparaturkosten für Schiffe verschafft. Stoßen wir auf unseren Reisen auf andere gegnerische Allianzen, kommt die Diplomatie ins Spiel. Allzu viele Optionen bietet *Starships* hier aber nicht.

### Schnelle Hexfeld-Schlachten

Kommen wir zurück zu den Schlachten, die das zentrale Spielelement darstellen und Teil jeder Mission sind. Auf einer großen Hexfeldkarte dirigieren wir unsere Streitkräfte und nutzen die jeweiligen Gegebenheiten und die Fähigkeiten unserer Schiffe, um die Opposition aus dem Weg zu räumen. Während die ersten Scharmützel oft noch recht simpel ausfallen, steigt der Schwierigkeitsgrad von Auftrag zu Auftrag an. Allzu viel Abwechslung solltet ihr hier nicht erwarten, denn *Starships* bietet nur etwas mehr als eine Handvoll recht ähnlicher Missionstypen. Richtig knifflig sind die Gefechte erst auf höheren Schwierigkeitsgraden. Hier wird dann auch deutlich, dass die taktischen Optionen verhältnismäßig dürftig ausfallen. Selbst größere Schlachten mit vielen Schiffen dauern nur wenige Minuten. Oft läuft es darauf hinaus, dass große Feuerkraft und höhere Bewegungsreichweite zumeist den Sieg bedeuten.

### Langfristig etwas zu eintönig

Missionen erledigen, die Flotte Stück für Stück vergrößen und Planeten ausbauen – mehr Umfang bietet *Starships* nicht. Einerseits gut, denn so fällt der Einstieg ins Spiel erfreulich unkompliziert aus und selbst größere Sternenreiche lassen sich einfach verwalten. Andererseits fehlt aber auch der nötige Tiefgang, um für eine höhere Langzeitmotivation zu sorgen. Die teilweise happigen höheren Schwierigkeitsgrade alleine reichen da nicht aus. Schon nach wenigen Spielstunden hat man alles gesehen, was in *Starships* enthalten ist – mehrmals. Der Titel ist also eher ein Strategiehappen für zwischendurch, wenngleich man immer wieder gerne zurückkehrt, um mal kurz erneut die Galaxis zu unterjochen. ❑

## MEINE MEINUNG |

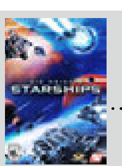
*Wolfgang Fischer*



**„Spaßig, aber auf lange Sicht zu seicht."**

Anfangs macht *Starships* unheimlich Laune. Nicht zuletzt, weil man keine irrwitzig langen Tutorials spielen muss, um als Neuling im Sid-Meier-Universum hier bestehen zu können. Man reist von Stern zu Stern, gewinnt eine Schlacht nach der anderen, sammelt Ressourcen ein und bastelt quasi nebenbei am Ausbau des eigenen Sternenreichs. Spätestens im zweiten Spiel wird dann aber deutlich, wie wenig echte Abwechslung in *Starships* steckt. Sid Meiers neuer Titel ist somit kein komplexer Zeitfresser mit enormer Langzeitmotivation, dafür aber ein sympathisches Strategiespiel der Marke Light, zu dem man immer wieder mal gerne zurückkehrt.

## SID MEIER'S STARSHIPS



Ca. € 15,-
12. März 2015

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Strategie
**Entwickler:** Firaxis Games
**Publisher:** 2K Games
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Erhältlich auf Steam und dort Account-gebunden.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Durchweg eher zweckmäßig als hübsch. Wenigstens aufwendige Explosionen bei Sternenschlachten hätte uns Herr Meier gönnen können.
**Sound:** Stimmige Musikuntermalung, aber sparsame Sprachausgabe und unspektakuläre Effekte
**Steuerung:** Simple Maussteuerung, die auch ohne Tastaturunterstützung auskommt.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Windows 7, Core 2 Duo mit 1,8 GHz, Geforce GT 8800 GT/ Radeon HD 2600XT, 2 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft
In *Sid Meier's Starships* werden zwar Sternenschlachten geführt, diese fallen aber komplett unblutig aus. Auch thematisch ist der Titel in keiner Form bedenklich.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Während unseres Tests traten keinerlei technische Probleme oder Bugs auf. Lediglich der Vollbildmodus zickte ein wenig.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Herrlich unkomplizierter Einstieg, auch ohne aufwendige Tutorials
- ➕ Guter Wiederspielwert durch viele einstellbare Startparameter
- ➕ Vier Schwierigkeitsgrade
- ➕ Kurzweilige schnelle Gefechte
- ➕ Nützliche Tipps-Funktion
- ➕ Ranglisten für Missionen sorgen für etwas Langzeitmotivation
- ➕ Kurzweilige, schnelle Hexfeld-Weltraumgefechte ...
- ➖ ... denen es aber ein wenig an Tiefgang mangelt
- ➖ Fehlende Übersicht bei sehr großen Galaxien
- ➖ Sehr dröge, zweckmäßige Präsentation
- ➖ Sehr eingeschränkte Diplomatie-Optionen
- ➖ Kein Mehrspielermodus
- ➖ Keinerlei Grafikoptionen
- ➖ Fehlende Abwechslung bei Missionen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

# Hand of Fate



Der Geber ist die zentrale Figur in *Hand of Fate* – er teilt die Karten aus und kommentiert das Geschehen stimmungsvoll. Allerdings nur auf Englisch.

Wie im Actionspiel: Sobald ein Gefecht entbrennt, wechselt *Hand of Fate* in einen aktiven Kampfmodus.

Nur die Harten spielen Karten: Im originellen *Hand of Fate* regiert das Zufallsprinzip, ohne Frustresistenz kommt man da nicht weit.

**Von:** Felix Schütz

Die Idee ist so gut, dass man sich fragt, warum das niemand vorher schon versucht hat. *Hand of Fate*, das vor zwei Jahren über Kickstarter finanziert wurde, kombiniert unerschrocken ein klassisches Kartenrollenspiel mit einem actionreichen Kampfsystem. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern klappt auch erstaunlich gut und motiviert – solange einem das erbarmungslose Zufallsprinzip nicht einen Knüppel zwischen die Beine wirft.

**Glückspilz oder Arschkarte**

*Hand of Fate* folgt einem erfrischend simplen Grundgedanken: Der Spieler sitzt an einem Tisch, ihm gegenüber hockt der selbstgerechte „Geber" – diese mysteriöse, halb vermummte Gestalt ist Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Der Geber stellt uns die Aufgabe, zwölf Bossgegner zu besiegen. Dazu legt er eine Reihe verdeckter Karten auf den Tisch – die stellen unsere zufallsgenerierten Abenteuer dar, an deren Ende stets ein Boss wartet. Während der Geber nun all unsere Aktionen süffisant kommentiert, lassen wir unsere Spielfigur von einer Karte zur nächsten hüpfen. Jede Karte, die wir so Zug um Zug aufdecken, hält kleine Geschichten, Herausforderungen und Überraschungen für uns bereit, die das Spiel in schlichter Textform präsentiert. Die meisten dieser sogenannten Begegnungen sind schön abwechslungsreich geraten: Reißende Flüsse durchqueren, in tiefe Schluchten hinabklettern, Tavernen besuchen, Höhlen erforschen, zwielichtige Wetten annehmen, Friedhöfe säubern, Banditen jagen und natürlich allerlei hilfsbedürftigen NPCs unter die Arme greifen – fast alle dieser knackig-kurzen Ereignisse sind gut geschrieben und motivieren zum Weiterspielen. Allerdings müssen wirs stets aufpassen, dass wir nicht unbedacht zu viele Karten aufdecken, denn jeder Zug mit der Spielfigur kostet eine Essensration – geht das kostbare Futter zur Neige, verliert der Held massenhaft Lebenspunkte. Dann muss man schleunigst einen Händler aufsuchen und hoffen, dass man noch genügend Gold in der Tasche hat, um sich mit neuem Proviant einzudecken. Sonst droht unausweichlich der Hungertod – und das ist nur eine von sehr vielen Methoden, um in *Hand of Fate* ins Gras zu beißen. Vor allem in den Kämpfen droht Gefahr – denn die gestalten sich für ein Kartenspiel ungewöhnlich actionreich.

**Prügeln wie bei Batman**

In vielen Ereignissen stellen sich uns Diebe, Skelette, Echsenkreaturen, Rattenviecher und andere Gestalten entgegen. Dann wechselt das Spiel sehenswert in den aktiven Kampfmodus: Eine von vielen hübschen kleinen 3D-Arenen baut sich vor uns auf und es kommen Spielkarten in die Szene geschwebt, aus denen unser Held mitsamt Ausrüstung und seine Widersacher emporsteigen – ein sehr cooler Effekt. Daraufhin geht's direkt ans Eingemachte: Die extrem kurzen Gefechte erinnern ein wenig an Rocksteadys *Arkham*-Reihe, denn ähnlich



Grüne Symbole über Gegnern kündigen Angriffe an, die unser Held flüssig kontern kann.




Im Begegnungsdeck stellen wir einen Kartenstapel zusammen, aus dem unser Abenteuer zufällig gezogen wird.

**So funktioniert das Kartenspielsystem.**

**1 Abenteuer auf dem Spieltisch**
Die meiste Zeit verbringen wir in dieser Ansicht. Der Geber legt uns verdeckte Karten auf den Tisch. Mit unserer Spielfigur ziehen wir von einer Karte zur nächsten und decken sie dabei auf. Das verbraucht jedes Mal eine Essensration.

**2 Die Qual der Wahl**
Fast jede aufgedeckte Ereigniskarte erzählt eine kleine Geschichte, die allerdings nur in Textform präsentiert wird. In den meisten Begegnungen müssen wir Entscheidungen treffen und uns überlegen, ob wir ein Risiko eingehen.

**3 Erfolg oder Fehlschlag**
In vielen Situationen müssen wir eine von vier verdeckten Karten ziehen, die darüber bestimmen, ob uns eine Aktion gelingt oder furchtbar scheitert. Wer sich hier verzockt, der muss mit teils heftigen Lebenskraftabzügen, Flüchen und dem Verlust von Ausrüstung leben.







wie Batman prügelt sich unser Held relativ flüssig durch die Gegnergruppen, treibt Schlag für Schlag den Kombo-Zähler in die Höhe und kontert feindliche Attacken, sobald ein Warnsymbol erscheint. Das geht meist gut von der Hand und sieht auch hübsch aus, allerdings sorgt die unflexible Kamera oft dafür, dass wir unsere Gegner aus dem Blick verlieren. Das nervt besonders, wenn uns das Spiel wieder mal zu viele Feinde in einer zu kleinen Arena serviert – denn wir müssen nicht nur hektisch ausweichen und draufhauen, sondern bekommen es auch oft noch mit Schussfallen und Fernkämpfern zu tun, deren Geschosse wir ebenfalls abblocken müssen. Zusammen mit der mäßigen Übersicht entstehen da schnell unfaire Situationen, in denen der Spaß in Frust umschlägt. Dabei fängt das Spiel auffällig leicht an, die ersten Stunden meistern selbst ungeübte Spieler mühelos. Später wird es jedoch oft so knifflig, dass man am liebsten ins Gamepad (gute Alternative: Maus und Tastatur) beißen würde.

Schade auch, dass die flotten Kämpfe ab der Spielmitte eintönig werden. Die Gegnertypen wiederholen sich schnell und die Auswahl an Waffen, Schilden und Zaubern ist bescheiden – Peitschen, Dolche oder Speere sind ebenso wenig im Angebot wie Bögen oder Armbrüste, außerdem fällt das Magiesystem so dünn aus, dass man sich nie als Fernkämpfer spezialisieren kann. Die meiste Zeit über teilt man lediglich mit Axt, Schwert oder Keule aus – die haben zwar zum Teil magische Bonuseffekte, spielen sich aber trotzdem ähnlich. Abseits der Kämpfe gibt es leider keine weiteren „Action“-Szenarien, wir müssen also keine Schleich- oder Geschicklichkeitseinlagen absolvieren. Einzige Ausnahme: Eine Ereigniskarte führt uns auch mal in einen Dungeon, in dem wir Fallen ausweichen müssen, um an eine Schatztruhe zu gelangen – angesichts der vielen, vielen Kämpfe fällt diese willkommene Abwechslung aber leider kaum ins Gewicht.

**Wer wagt, verliert**

Viele Ereignisse verlangen uns knifflige Entscheidungen ab. Sollen wir einem fahrenden Händler unsere Hilfe anbieten oder ihm stattdessen ein paar Vorräte stehlen? Liefern wir ein junges Liebespaar dem zornigen Vater aus oder verhelfen wir den Turteltauben zur Flucht? In solchen Momenten hält uns der Geber vier Chancenkarten vor die Nase, mischt sie gut durch und lässt uns dann eine wählen. Wer Glück hat und eine Erfolgskarte zieht, der freut sich über passive Boni, Gold, Vorräte und andere Belohnungen. Dürfen wir beispielsweise eine Karte aus unserem Ausrüstungsstapel ziehen, erhalten wir neue Waffen, Rüstungen und Zauber. Da lacht das Spielerherz! Allerdings besteht auch immer die Gefahr, einen Fehlschlag zu landen und die sprichwörtliche Arschkarte ziehen – dann bestraft uns *Hand of Fate* gnadenlos. Im besten Fall müssen wir nun einen Kampf ausfechten oder ein paar Vorräte abgeben. Doch wenn wir richtig Pech haben, verlieren wir auch mal unsere Waffe, unser gesamtes Gold oder müssen gegen zwei harte Bossgegner gleichzeitig antreten. Zusätzlich gelten für jede Spielrunde gesonderte Regeln, die sich in bestimmten Fällen drastisch auswirken können – so wurde uns mal auf einen Schlag die maximale Lebenskraft von 100 auf 25 Punkte reduziert, wodurch die späteren Kämpfe praktisch nicht zu schaffen waren. Andere Ereignisse können sogar den sofortigen Tod des Spielers bedeuten, etwa wenn man das Pech hat, dem Geisterpiraten Davy Jones zu begegnen und dann eine Fehlschlag-Karte zu ziehen. Dieser extreme Zufallsfaktor wirkt sich in späteren Spielstunden immer stärker aus und sorgt dafür, dass man die letzten Bosse nur noch mit einer guten Portion Glück erreicht. Zwar lassen sich viele Ereignisse einfach ignorieren und dadurch manche Risiken ausschließen, allerdings muss man dann auch ohne die Belohnungen auskommen und erfährt auch nicht, was sich hinter einer Begegnungskarte verbirgt – und das kann wohl kaum Sinn des Spiels sein.

**Motivierende Kartenjagd**

Egal ob man einen der Bossgegner besiegt oder einfach nur den Löffel abgibt, am Ende jedes Spieldurchgangs wird der Fortschritt wieder auf null gesetzt – alle verdienten Waf-




Manche Waffen haben magische Effekte, die wir von Hand auslösen. Diese Keule erzeugt einen Kettenblitz.

Aus der Unity Engine kitzeln die Entwickler schöne Effekte und stimmungsvolle Beleuchtung heraus.

fen-, Rüstungs- und Segenskarten wandern dann wieder in ihre entsprechenden Stapel zurück. Außerdem folgt am Ende jeder Spielrunde auch eine Abrechnung. Für viele Ereignisse erhält der Spieler nämlich spezielle Marken, mit denen er neue Folgekarten freischaltet. Wenn wir beispielsweise einem Vampir gestatten, ein wenig Lebenssaft von uns abzuzapfen, erhalten wir dafür die Ereigniskarte „Blutauktion," bei der wir weiteren durstigen Untoten begegnen. So schalten wir Runde für Runde neue Begegnungen und Ausrüstung frei. Diese frischen Karten wandern in zwei entsprechende Decks, die wir vor jedem Spieldurchgang frei zusammenstellen können und aus denen der Geber dann unser Abenteuer zusammenwürfelt. Auf diese Weise können wir manche unliebsamen Ereignisse ausschließen. Allerdings mischt der Geber auch in jeder Runde seine eigenen Karten unter die verschiedenen Stapel, damit der Spieler nicht zu viel Kontrolle über sein Abenteuer bekommt.

**Nur ein Schwierigkeitsgrad**

Wer Frustresistenz mitbringt und ein glückliches Händchen bei der Kartenwahl beweist, der hat die Bossgegner in 10 bis 15 Stunden erledigt. Danach ist das Spiel aber nicht vorbei, denn *Hand of Fate* bietet noch einen Endlosmodus, in dem wir so lange spielen können, bis uns die Puste ausgeht. Damit kann man sich zwar noch eine ganze Weile beschäftigen, allerdings dürfte der Modus nur jene Spieler ansprechen, die sich bis dahin noch nicht von dem arg hohen Zufallsfaktor abschrecken ließen. Natürlich: Auch andere Spiele wie beispielsweise *FTL* lassen den Spieler mit Karacho ins offene Messer laufen – allerdings bietet das auch einen zugänglicheren Schwierigkeitsgrad für Einsteiger, und genau den vermissen wir in *Hand of Fate* schmerzlich.

**Stimmungsvolle Inszenierung**

Trotz klarer Balancing-Schwächen und ausbaufähiger Kämpfe hat sich *Hand of Fate* eine ordentliche Wertung verdient, schon allein wegen seiner liebevollen Präsentation, die besonders auf der Kartentisch-Ebene für tolle Fantasy-Atmosphäre sorgt: Wenn der (englische) Erzähler mit tiefer Stimme das Geschehen begleitet, während er fein animiert die Spielkarten über den Tisch flattern lässt und dazu ein gelungener Soundtrack aus den Boxen ertönt, dann ist der Frust um den letzten Fehlschlag oft schnell wieder vergessen – und man lässt sich doch noch zähneknirschend auf eine weitere Runde ein. ❑




Nach einer Partie verliert unser Held all seine gesammelte Ausrüstung, sie wandert zurück auf den Belohnungsstapel.

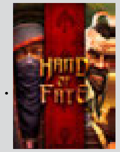
## MEINE MEINUNG | Felix Schütz



**„Toll für Glückspilze, mies für Pechvögel."**

So ist das eben mit Kartenspielen: Da kann man Glück haben und manchmal hat man Pech. In *Hand of Fate* schlägt mir Letzteres aber zu stark durch – wenn ich auf einen Schlag halb tot aus einem Ereignis rauskomme und dann sofort ohne Waffe in einen doppelten Bosskampf geschleudert werde, dann ist das in etwa so lustig wie Zähneziehen. Auch mehr Abwechslung hätte dem Spiel gut getan, das tolle Konzept hätte ja sicher mehr zugelassen als immer nur Kämpfe und Text-Entscheidungen. Trotzdem hat mir *Hand of Fate* oft auch viel Spaß gemacht – allein für die coole Präsentation, das tolle Konzept und die motivierenden Ereignisse ist das Spiel seinen Preis wert.

## HAND OF FATE



Ca. € 23,-
17. Februar 2015

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** Defiant Development
**Publisher:** Defiant Development
**Sprache:** Engl. Sprecher, dt. Texte
**Kopierschutz:** *Hand of Fate* ist über Steam erhältlich, aber auch ohne DRM über GOG.com.

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Grafik:** Schicke Karten, schön animierter Geber als Hauptcharakter und nette Effekte in den Kämpfen. Nicht überragend, aber gut.
**Sound:** Nur ein stimmungsvoller englischer Erzähler und ein atmosphärischer Soundtrack, der sich aber zu oft wiederholt.
**Steuerung:** Per Maus und Tastatur ordentlich spielbar, wir empfehlen aber ein Xbox-360-Gamepad.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum (Herstellerangabe):** Windows XP oder höher, Intel Core 2 Duo 2,4 GHz oder vergleichbare CPU, 4 GB RAM, Nvidia 260 GTS oder Radeon HD 4850
**Empfehlenswert (Herstellerangabe):** Windows 7 64-bit oder höher, Intel Core i7 2,66 GHz oder vergleichbare CPU, 4 GB RAM, Nvidia 460 GTX oder Radeon 5770 (1 GB VRAM)

**JUGENDEIGNUNG**

**USK:** Ab 12 Jahren
In Kämpfen prügelt man auch auf Menschen ein, auf die Darstellung von Blut oder Splatter wird verzichtet.

**DIE TEST-ABRECHNUNG**

Testversion: 1.02
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
*Hand of Fate* lässt sich in ca. 10 Stunden durchspielen, wer aber viel Pech bei den Karten hat, ist auch länger beschäftigt. Danach lockt noch ein Endlosmodus.

**PRO UND CONTRA**

- ➕ Tolles Spielkonzept
- ➕ Sehr schöne Inszenierung
- ➕ Stimmungsvoller Geber/Erzähler
- ➕ Abwechslungsreiche Ereignisse
- ➕ Spannende Entscheidungen
- ➕ Solides Kampfsystem
- ➕ Gute Musikuntermalung
- ➕ Ordentlicher Wiederspielwert
- ➖ Extrem hoher Zufallsfaktor
- ➖ Teils unfaires Balancing
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Außer Kämpfen keine weiteren „Action-Karten"
- ➖ Dürftige Auswahl an Waffen
- ➖ Häufige Kameraprobleme

**EINZELSPIELER-TESTURTEIL**

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Im Verlauf des Spiels muss Abe auch den Rücken eines Elmus besteigen, um Jump&Run-Passagen zu absolvieren, die stark an einen Endless Runner erinnern.

# Oddworld: Abe's Oddysee – New 'n' Tasty

**Von:** Matti Sandqvist

Abes fantastische Odyssee im neuen Grafikgewand: Kann das Remake des Klassikers überzeugen?

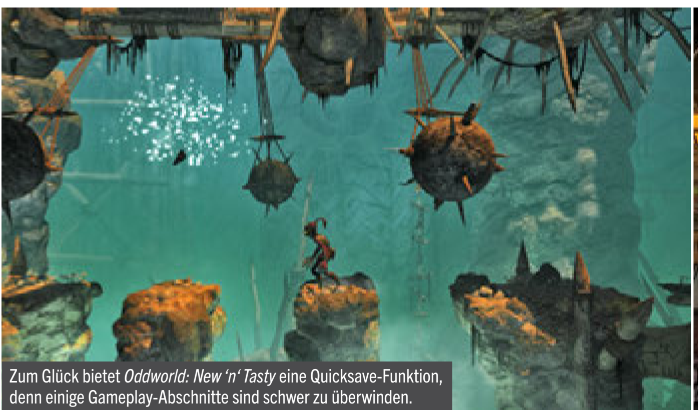
Den älteren Semestern unter uns sagt der Name Lorne Lanning vielleicht noch etwas. Der talentierte US-Amerikaner gründete zusammen mit Sherry McKenna das Entwicklerstudio Oddworld Inhabitants und bezauberte mit der handgezeichneten Grafik von Titeln wie *Abe's Exoddus* die damalige Spielerschaft.

Vor einem knappen halben Jahr brachte Lanning mit dem britischen Studio Just Add Water eine Neuauflage des Erstlingswerks *Abe's Oddysee* aus dem Jahr 1997 für die Playstation 4 heraus. Nun ist das grafisch komplett überarbeitete Remake in nahezu identischer Form endlich auch für uns PC-Spieler erhältlich.

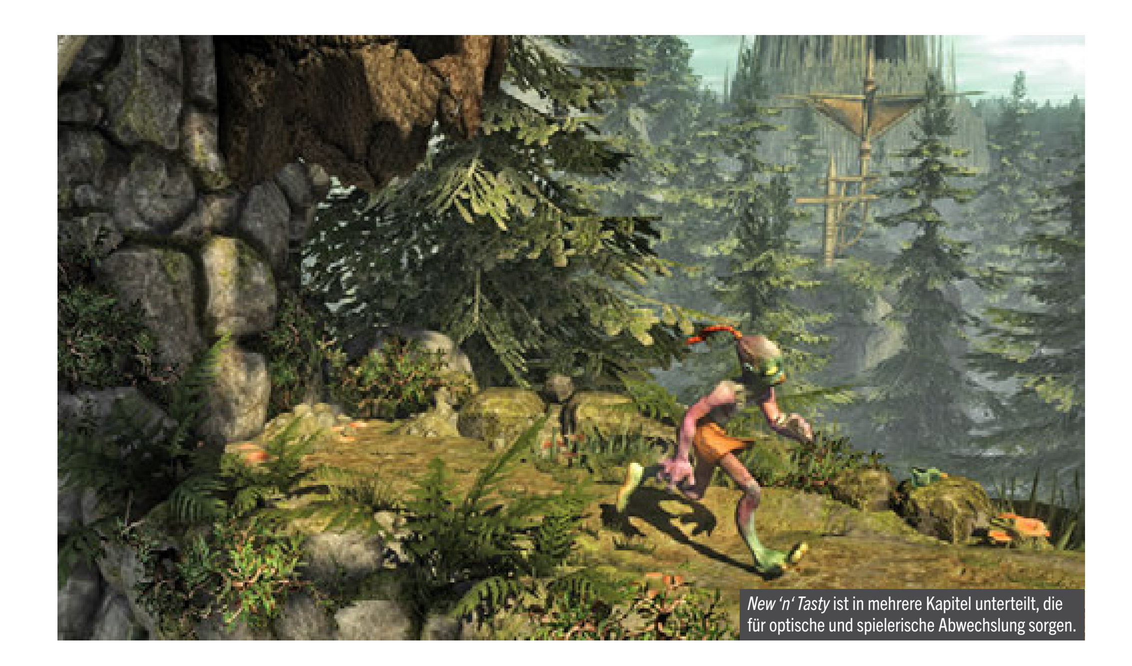
**Spargeltarzan**

Bereits nach dem aufwendigen Vorspann kann man kaum anders, als den schlaksigen Helden grundsympathisch zu finden: Der arme Mudokon Abe schuftet in einer Konservenfabrik und findet zu seiner Bestürzung heraus, dass sein eigenes Volk demnächst als Zutat für eine neue Dosenfuttermarke dienen soll. Abe macht das einzig Logische und nimmt die Beine in die Hand. Sein Ziel ist von nun an, seine versklavten Genossen zu befreien und vor allem den gierigen Fabrikbesitzern gehörig die Leviten zu lesen.

Wie im preisgekrönten Original müssen wir dafür viele, mitunter absurd schwere Hüpfpassagen meistern und diverse knackige Schalterrätsel lösen. Leider haben die Entwickler jedoch „nur" die Präsentation und das Leveldesign überarbeitet, aber die schon für damalige Verhältnisse oft schwam-


Zum Glück bietet *Oddworld: New 'n' Tasty* eine Quicksave-Funktion, denn einige Gameplay-Abschnitte sind schwer zu überwinden.


Um die anderen Mudokaner zu retten, beschwört Abe ein Portal.



*New 'n' Tasty* ist in mehrere Kapitel unterteilt, die für optische und spielerische Abwechslung sorgen.

mige Steuerung fast beim Alten belassen. Wer die Wahl hat, sollte übrigens trotzdem zur Tastatursteuerung greifen, denn sie fällt im Vergleich zum Gamepad einen Ticken präziser aus.

So oder so sind im Remake Tausende nervige und oft unverschuldete Bildschirmtode an der Tagesordnung. Hier hätte Just Add Water den Spielspaß ziemlich einfach durch eine verbesserte Kollisionsabfrage erhöhen können. Immerhin kommt in *New 'n' Tasty* eine neue Schnellspeicherfunktion wie gerufen, was den unnötig hohen Nervfaktor etwas abmildert, aber auf den höheren Schwierigkeitsgraden nicht wirklich behebt.

**Hübsches Remake**

Wer sich aber die Mühe macht und das Trial-and-Error-Prinzip der beinharten Hüpfpassagen verinnerlicht – und zudem ein starkes Nervenkostüm sein Eigen nennt –, bekommt mit dem Remake ein grandioses Stück Videospielgeschichte in einer wunderhübschen Form serviert. Die Atmosphäre ist dank der liebevollen Grafik erstklassig, die Musikuntermalung stets passend und die melancholische, aber punktuell sehr lustige Handlung erinnerungswürdig.

Kleine Abzüge in der B-Note gibt es jedoch neben der Steuerung dafür, dass man im Remake nicht wie etwa in der überarbeiteten Version von *The Secret of the Monkey Island* per Tastendruck auf die Original-Grafik umschalten kann. Außerdem fällt der Mehrspielerpart mehr als dürftig aus. Ihr könnt lediglich nacheinander in einem Hotseat-Modus die Puzzles und Hüpfpassagen meistern, aber nie zeitgleich spielen. Immerhin gibt es aber globale Leaderboards, in denen ihr euch mit allen *Oddworld*-Spielern auf der Welt messen könnt. ❑

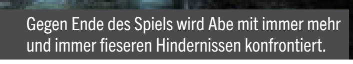
## MEINE MEINUNG

*Matti Sandqvist*

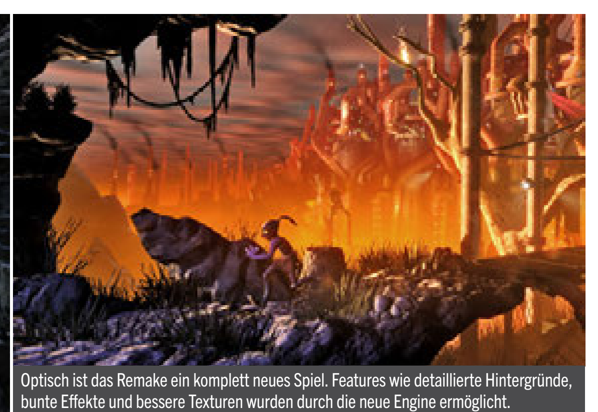


### „Bis auf die Steuerung nahezu perfekt"

Auch wenn die *Oddworld*-Titel nicht immer mit frischem Gameplay dienen konnten, haben mich die tolle Atmosphäre und die sympathischen Helden stets ab der ersten Minute gepackt. So erging es mir auch mit dem Remake, jedoch musste ich bereits nach den ersten Levels feststellen, dass zwar die Grafik passend modernisiert wurde, aber die Steuerung leider nicht. So ärgerte ich mich über den einen oder anderen vollkommen unnötigen Bildschirmtod und quälte mich stellenweise durch Abes Abenteuer. Ich hoffe, dass Just Add Water sich die Kritik zu Herzen nimmt und beim nächsten Remake mehr an der Bedienung als an der Optik werkelt.



Gegen Ende des Spiels wird Abe mit immer mehr und immer fieseren Hindernissen konfrontiert.



Optisch ist das Remake ein komplett neues Spiel. Features wie detaillierte Hintergründe, bunte Effekte und bessere Texturen wurden durch die neue Engine ermöglicht.

### ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE – NEW 'N' TASTY

Ca. € 20,-
25. Februar 2015

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Genre:** Jump & Run
**Entwickler:** Just Add Water
**Publisher:** Oddworld Inhabitants, Inc.
**Sprache:** Englische Sprachausgabe, deutsche Texte
**Kopierschutz:** Auf GOG.com ist eine DRM-freie Version erhältlich. Die Steam-Version erfordert dagegen eine Internet-Aktivierung.

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Grafik:** Bildhübsche Grafik samt toller Animationen und aufwendige Zwischensequenzen
**Sound:** Atmosphärischer Soundtrack, gute (englische) Vertonung.
**Steuerung:** Die Tastatursteuerung fällt etwas präziser aus als die Gamepad-Steuerung. Beide Varianten sind aber insgesamt ziemlich schwammig.

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Hotseat-Modus
**Zahl der Spieler:** 2

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum (Herstellerangaben):** Windows 7, Intel i3-3220 (3,3 GHz), 4 GB RAM, Radeon HD 5770 / Nvidia GTX 260, 10 GB Festplattenplatz
**Empfehlenswert (Herstellerangaben):** Windows 7 (64 bit), Intel i5, 4 GB RAM, Radeon HD 6850 / Nvidia GTX 560

**JUGENDEIGNUNG**

**USK:** Noch nicht geprüft
Abe stirbt zwar auf seiner Odyssee Tausende Bildschirmtode, doch das Spiel kann man nicht wirklich als blutig bezeichnen.

**DIE TEST-ABRECHNUNG**

Testversion: Steam-Verkaufversion
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00
Während des Tests ist das Spiel einmal abgestürzt, mit Bugs oder anderen schwerwiegenden Fehlern hatten wir aber nicht zu kämpfen.

**PRO UND CONTRA**

- + Wunderschöne, handgezeichnete Grafik
- + Knackige, aber faire Rätsel sorgen für Abwechslung
- + Insgesamt gutes Leveldesign
- + Tolle Atmosphäre
- + Schnellspeicherfunktion
- − Schwammige Steuerung sorgt oft für blanke Nerven
- − Manche Hüpfpassagen sind absurd schwer.
- − Mehrspielerpart nur im Hotseat-Modus spielbar

**EINZELSPIELER-TESTURTEIL**

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Moira (unten) geht einem ab und zu auf die Nerven, ihre Begleiterin Claire ist eine taffe Actionheldin.

Das Gegnerdesign ist im positiven Sinne grässlich und weist Einflüsse von *Silent Hill* und *The Evil Within* auf.

# Resident Evil: Revelations 2

**Von:** Peter Bathge

Was für eine Offenbarung: Capcom kann Story!




Wenn der Bösewicht von *Revelations 2* nach rund zehn Stunden den Löffel abgibt, geht das neue *Resident Evil* erst so richtig los. Das stückchenweise in vier Episoden veröffentlichte, inzwischen komplette Third-Person-Actionspiel übt nach dem Ende der Kampagne einen beachtlichen Weiter- und Wiederspielreiz aus. Wer schon den Vorgänger mochte, greift blind zu und bereut nichts.

### Zwei mal zwei macht vier

Auf einer verlassenen Insel ist einmal mehr ein Virus ausgebrochen, der unbescholtene Anwohner in sabbernde Monster verwandelt. Mittendrin: Claire Redfield und Barry Burton. Die beiden sind *Resident Evil*-Fans bestens bekannt und streunen zeitversetzt über das Eiland. Dabei haben sie stets einen Partner im Schlepptau: Moira Burton (Barrys Tochter) und Natalia, ein übernatürlich begabtes Mädchen.

Während ein Charakter die gefundenen Schusswaffen wie Schrotflinte, Magnum und Scharfschützengewehr benutzt (Claire, Barry), übernimmt der andere Unterstützungsaufgaben (Moira, Natalia). Im Einzelspielermodus funktioniert der Wechsel zwischen den Figuren anstandslos per Knopfdruck; immer wieder müsst ihr mit der kleinen Natalia durch enge Öffnungen kriechen oder als Moira per Taschenlampe nach ansonsten unsichtbaren Objekten fahnden, ähnlich wie mit dem Scanner im ersten *Revelations*. Mittels des übersichtlichen und geräumigen Inventars tauscht ihr Gegenstände, ansonsten könnt ihr den gerade nicht gesteuerten Partner dank der cleveren KI getrost sich selbst überlassen. Nerviges Babysitting wie mit Ashley in *Resident Evil 4* ausgeschlossen!

Im optionalen Splitscreen-Modus teilen sich zwei Spieler die Aufgaben.


Die Gefechte sind unterhaltsam und hektisch, das Treffer-Feedback ist besser als im Vorgänger.


Per Tastendruck weicht ihr fix Angriffen aus wie von diesem explodierenden Eiterbeulen-Zombie.

Im Raid-Modus besitzen alle Feinde einen Level und bei Treffern steigen Schadenszahlen auf wie in *Borderlands 2*. Dieser Action-RPG-Ansatz macht überraschend viel Laune.

Im übersichtlichen Inventar tauscht ihr Gegenstände zwischen den beiden Charakteren aus und stellt per Crafting-System neue Wurfgeschosse her, etwa Molotowcocktails.

Die Kampagne lässt sich zu zweit lediglich an einem PC spielen. Dafür werden zwei Gamepads benötigt.

Einer der beiden ist dann aber darauf beschränkt, als Moira Feinde für den Kollegen zu blenden und ihnen mit der Brechstange im Nahkampf eins auf den Dez zu geben oder als Natalia Ziegelsteine zu werfen und Gegner durch Wände hindurch ausfindig zu machen. Das funktioniert gut und ist bei Weitem nicht so aufdringlich wie in *Resident Evil* 5+6, wo die Spannung der Solo-Kampagne massiv unter dem Koop-Ansatz litt.

Die sich langsam entfaltende Geschichte von *Revelations 2* ist ein echter Höhepunkt mit überraschenden Wendungen und spannenden Cliffhangern am Ende der Episoden. Logikfehler und Klischee-Charaktere wie beim Vorgänger fehlen gänzlich und der große Gegenspieler jagt einem sogar den einen oder anderen Schauer über den Rücken. Das Ergebnis: einer der bis dato besten *Resident Evil*-Plots!

**Guter Gameplay-Mix mit Extras**

Die Geschwindigkeit, in der sich panische Actionszenen gegen eine Übermacht mit ruhigen Momenten abwechseln, in denen ihr nach Heilkräutern und Munition sucht, ist wohldosiert. Rätsel beschränken sich darauf, Kisten herumzuschieben und Hebel zu betätigen, nutzen aber clever die Vorteile des Charakterwechsels. Das gefürchtete Backtracking, also die Rückkehr an bereits besuchte Orte, nimmt eine andere Form als im Vorgänger an: Mit Barry und Natalia schlagt ihr euch auch durch Level-Abschnitte, die ihr bereits zuvor als Claire und Moira erkundet habt.

Das ermüdet auf Dauer ein wenig, genau wie die Dominanz optisch öder Umgebungen. Von den Abwasserkanälen geht es in eine Mine und später auf eine Mülldeponie. Grau und Braun sind die vorherrschenden Farben, zudem ist alles ausnehmend düster gehalten. Zum Glück kommt das meist der unangenehmen Geisterstadt-Atmosphäre zugute, akzentuiert von Spannungsspitzen, wenn etwa unsichtbare Widersacher auftauchen und nur mit einem Trick erledigt werden können. Allerdings dürft ihr trotz einiger Schockmomente und unbequemer Szenen (Beispiel: ein Waldspaziergang bei Nacht) kein reines Gruselspiel erwarten. Die gewalttätigen Auseinandersetzungen mit einer Reihe von widerwärtigen Monstern stehen klar im Vordergrund. In denen stören einzig gelegentliche KI-Fehler die Stimmung, wenn Feinde an Objekten hängen bleiben.

Capcom setzt auf einen linearen Spielverlauf, der kaum etwas mit dem weitläufigen Herrenhaus aus dem ursprünglichen *Resident Evil* gemein hat. Dennoch gibt es Raum zum Erkunden abseits des Hauptpfades. So lassen sich unzählige Edelsteine finden und Marken zerschießen. Dafür hagelt es Belohnungspunkte, die ihr gegen neue Spielmodi für einen weiteren Anlauf sowie Kostüme und Fähigkeiten-Upgrades für alle vier Spielfiguren eintauscht. Nebenbei findet ihr auch noch Waffenteile, mit denen ihr wie in Teil 1 nach und nach eure Bleispritzen aufwertet.



Die Zwischenbosse haben alle bestimmte Schwachstellen, die es auszunutzen gilt.



Natalia kann ansonsten unzugängliche Stellen erreichen, um Hindernisse zu beseitigen.



Gegner im Raid-Modus besitzen Spezialeigenschaften wie Frostschaden, Schutzschilde oder Heilzauber.

**Leicht, mittel, schwer**

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in drei Stufen einstellen, das beeinflusst die Häufigkeit von Items ebenso wie das Gegneraufkommen. Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad mussten wir gut mit unseren Ressourcen haushalten. Durch intelligentes Vorgehen lässt sich ab und zu mittels Stealth-Kills Munition sparen.

Die direkte Gamepad-Steuerung erlaubt euch volle Kontrolle, ihr könnt Angriffen ausweichen, beim Zielen laufen und euch auf dem Absatz umdrehen. Die Maus-Tastatur-Variante ist zwar frei konfigurierbar, hat aber mit kleinen Macken zu kämpfen. So fallen die Lenkbewegungen beim Rennen arg abrupt aus und die Kamerasteuerung fühlt sich nicht so flüssig an wie mit dem Analogstick. Zudem wirkt es aufgesetzt, Aktionen wie Aufheben und Türen öffnen auf zwei unterschiedliche Tasten zu legen. Dafür fällt uns das Zielen mit der Maus weitaus leichter als an der Konsole.

So sind auch Kopftreffer ein Klacks, bei denen es jedoch nur verhalten spratzt: *Revelations 2* ist schon ab 16 Jahren freigegeben, was es zu den Softies unter den Survival-Horror-Spielen macht. Das Treffer-Feedback wirkt dadurch auch nicht ganz so wuchtig und befriedigend wie etwa in der *Dead Space*-Serie. Trotzdem machen die Gefechte ordentlich Laune, besonders die fein inszenierten Bosskämpfe haben uns ins Schwitzen gebracht.

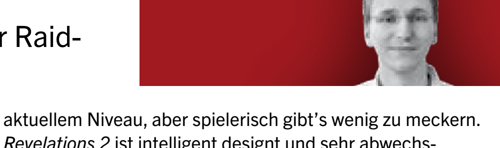
**Du, wir müssen raiden**

Nach Abschluss der Kampagne und zweier kurzer Mini-Episoden mit Moira und Natalia in der Hauptrolle lockt der Raid-Modus. Diesen hat Capcom im Vergleich zum Vorgänger konsequent ausgebaut. Mit einer beliebigen Spielfigur bewältigt ihr weit über 100 Kurzeinsätze. Dafür werden Karten aus beiden *Revelations*-Teilen sowie *Resident Evil 6* wiederverwertet. Macht aber nichts, weil die oft nur wenige Minuten dauernden Ballereien so unglaublich spaßig ausfallen. Der Vergleich mit *Diablo 3* liegt nahe, auch im Raid-Modus gibt es Zufallsbelohnungen, die wir im Hauptquartier identifizieren, sowie Gegner mit Elementarschaden, speziellen Resistenzen oder Schutzschilden. Das alles wirkt im ersten Moment etwas albern, beschäftigt aber locker zehn weitere Spielstunden, bevor man sich daran sattgespielt hat.

Wie bei einem Online-Rollenspiel gibt es neben den mit verdienten Abzeichen freigeschalteten Missionen sogenannte Daily Quests, die jeden Tag bergeweise Erfahrungspunkte und Gold liefern. Durch den XP-Zuschuss steigt ihr bis Stufe 99 auf, schaltet neue Fähigkeiten frei und vererbt Talente an andere Charaktere. Die Gier nach immer besserer Beute und höheren Level-Weihen übt eine gewaltige Faszination aus, obwohl der eigentliche Spielablauf banal ist. Obacht: Ein Ingame-Shop bietet gegen den Einsatz von echtem Geld gewisse Vorteile. Gebraucht haben wir die im Test aber nicht einmal.

Wer auch in *Diablo 3* oder *Borderlands 2* gerne mal zwischendurch einen Dungeon leerräumt, für den dürfte der kurzweilige Raid-Modus von *Revelations 2* einen echten Kaufgrund darstellen. Für alle anderen ist er eine prima Dreingabe zu einem tollen Gesamtpaket. ❑

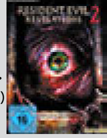
## MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Ich hätte nicht erwartet, dass mich der Raid-Modus so lange fesselt."

Na so was: Ein *Resident Evil*-Spiel, das eine richtig gute Story erzählt? Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Nach *Resident Evil 6* hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben. *Revelations 2* baut auf den Stärken seines Vorgängers auf, legt aber einige Altlasten bei Präsentation und Spielgefühl ab, die der Natur des Spiels als Nintendo-DS-Adaption geschuldet waren. Die Technik rangiert zwar immer noch nicht auf aktuellem Niveau, aber spielerisch gibt's wenig zu meckern. *Revelations 2* ist intelligent designt und sehr abwechslungsreich, nichts fühlt sich überflüssig oder aufgezwängt an. Mit ein bisschen mehr Varianz im Level-Design wären höhere Wertungsweihen möglich gewesen – unterhaltsame Kampagne plus süchtig machender Raid-Modus, das ist für gerade mal 25 Euro ein verdammt gutes Angebot.

## RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2



Ca. € 25,- (Steam-Download)
17. März 2015

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action
**Entwickler:** Capcom
**Publisher:** Capcom
**Sprache:** Deutsch, Englisch, weitere
**Kopierschutz:** Eine Online-Aktivierung über ein Steam-Konto ist Pflicht, auch bei der Disc-Version.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Veraltete Texturen und maues Mündungsfeuer, aber detaillierte Figuren und hübsche Lichteffekte
**Sound:** Sehr gute deutsche Sprecher, atmosphärische Musik, dünne Schussgeräusche
**Steuerung:** Gelegentlich hakelige Fortbewegung mit Maus und Tastatur. Mit Gamepad am besten.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Koop-Kampagne im Offline-Splitscreen, Raid-Modus auch online
**Zahl der Spieler:** 2

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Core 2 Duo E6700/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850
**Empfehlenswert:** Core 2 Quad 2,7 GHz/ Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
Es spritzt Blut und sowohl reglose als auch lebende Leichen werden zur Schau gestellt. Allerdings gibt es keine übertriebenen Splatter-Effekte.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.1
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
Das Spiel lief auf beiden Testrechnern stabil, im Raid-Modus gab es jedoch vereinzelte Fps-Einbrüche.

### PRO UND CONTRA

- + Sehr spannende Geschichte
- + Guter Gameplay-Mix aus Erkundung, Kämpfen und Rätseln
- + Viel Abwechslung durch vier Figuren
- + Dichte Atmosphäre, starker Sound
- + Monster sind angemessen grausig
- + Extrem motivierender Raid-Modus
- + Sehr viele Extras und Belohnungen, daher hoher Wiederspielwert
- + Stellenweise echter Nervenkitzel
- + Funktioneller Koop-Modus
- − Handzahmer Horror-Aspekt
- − Level-Design mit wenigen Höhepunkten, viel B-Ware
- − Feind-KI bleibt an Wänden hängen
- − Speicherpunkte sind nicht immer perfekt gesetzt
- − Angestaubte Optik

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

Nein, das hier ist kein Farbfehler, sondern der gewollte Grafikstil für den interaktiven Scan-Modus im Schleich-Adventure, bei dem ihr hauptsächlich mit Kameras navigiert.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

# République Remastered, Ep. 1-3

**Von:** Stefan Weiß

Die Flucht aus einer diktatorisch geführten Republik beschert uns Gänsehaut.

Wenn menschliche Individuen als namenlose Zahlen enden und die Gedankenfreiheit durch Elektroschocktherapien ausgelöscht ist, dann sind wir mittendrin im Tagesgeschehen von *République Remastered*, einem Schleich-Adventure, das ihr als Beobachter durch diverse Kameralinsen erlebt.

### Düstere Zukunft

Im Mittelpunkt der Geschichte steht die gefangene Hope. Unter der Kennung 390-H fristet sie ihr Dasein im riesigen, unterirdischen Komplex namens Metamorphosis. Hier operiert die diktatorisch geführte Organisation der „Republik" unter der Führung eines charismatischen Anführers. Angst, Gehirnwäsche und Folter sind hier an der Tagesordnung. Als literarische Inspiration ist zweifelsohne *1984* von George Orwell zu nennen. Hopes Verbrechen besteht darin, einem Literaturverbot nicht gefolgt zu sein. Ihr droht nun die Re-Kalibrierung, eine Gehirnwäsche, die ihre Identität auslöscht.

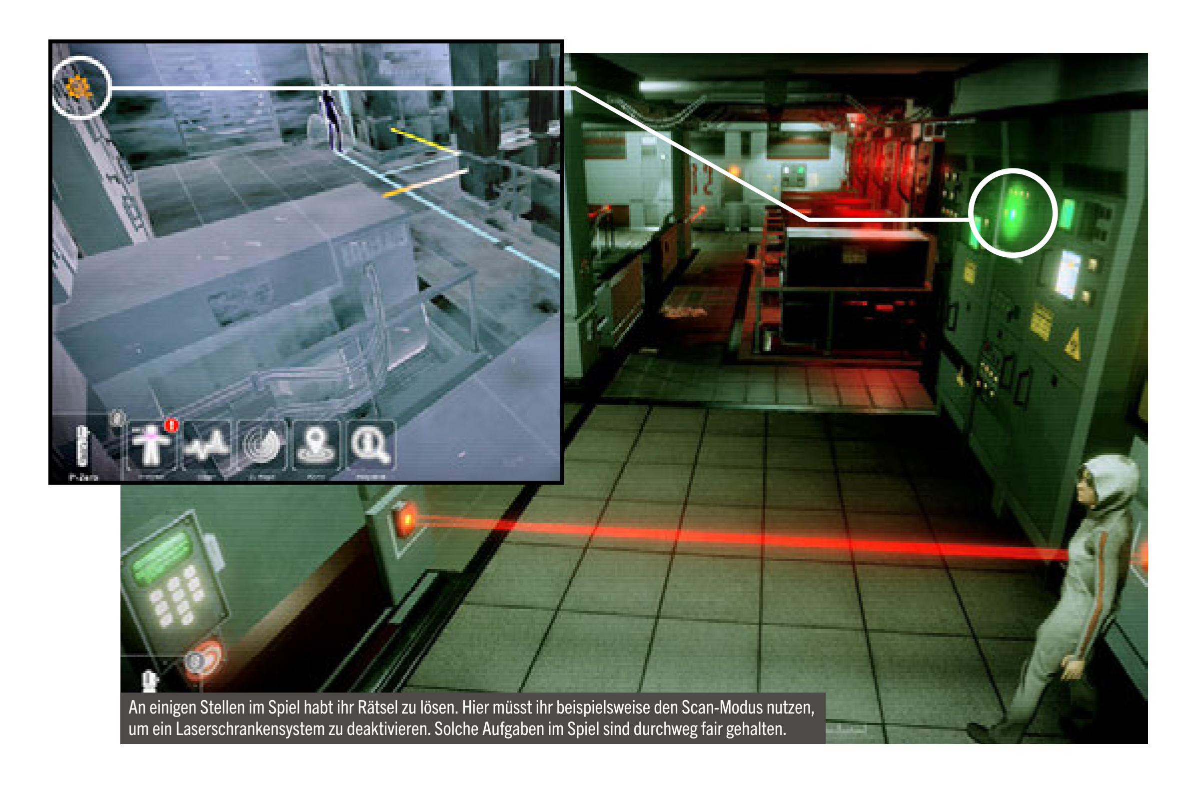
Genau hier kommt ihr ins Spiel. Per Video-Anruf fleht Hope um Hilfe, spricht den Spieler direkt an, was für eine höchst emotional gelungene Einstimmung in *République Remastered* sorgt. Beginnend mit diesem Datenzugang in die Welt von Metamorphosis bekommt ihr Zugriff auf das dortige Überwachungskameranetzwerk.

Neben der Kamerasteuerung, die mit den WASD-Tasten und dem


Im Scan-Modus, dem sogenannten Omni-View, entdeckt ihr manipulierbare Objekte, die ihr zum Vorankommen braucht und euch obendrein viele Hintergrundinformationen liefern.



Die im Spiel nutzbare Karte ist zwar schlicht gehalten, hilft euch aber bei der Orientierung.



An einigen Stellen im Spiel habt ihr Rätsel zu lösen. Hier müsst ihr beispielsweise den Scan-Modus nutzen, um ein Laserschrankensystem zu deaktivieren. Solche Aufgaben im Spiel sind durchweg fair gehalten.

Mausrad für Zooms ordentlich von der Hand geht, wechselt ihr durch Druck auf die Leertaste in einen Scan-Modus, dem Omni-View. In dieser Ansicht friert ihr das Geschehen ein und bekommt anhand von farbigen Symbolen mögliche Interaktionsobjekte angezeigt. Nur so könnt ihr Türen und Behälter öffnen, Dokumente und Computer scannen, um beispielsweise Tür-Codes, Fingerabdrücke und andere hilfreiche Infos zu ergattern.

**Schwache KI, gute Story**

Hopes Flucht durch die unterirdische Anlage lässt sich abwechslungsreich gestalten. Die vielen verfügbaren Kameras lassen euch die Levels aus allen möglichen Winkeln betrachten, sodass ihr in den meisten Situation in bester Schleichmanier an den Wachen vorbeikommt. Doch ganz wehrlos ist Hope nicht: So lassen sich in Behältern und Spinden zum Beispiel Elektroschocker, sogenannte Taser, finden. Eine solche Waffe lässt sich allerdings nur jeweils einmal einsetzen, danach ist sie nutzlos. Wer sich den Gegnern von hinten nähert, kann sie auch problemlos bestehlen, umso weitere nützliche Items zu erbeuten.

Die KI-Leistung der Gegner entpuppt sich als Schwachpunkt im Spiel. Hope kann sprinten, die Wachen hingegen nicht. Auch das Gehör der Gegner scheint nur nach vorne gerichtet zu sein. Selbst kurz vor unmittelbarem Körperkontakt zu einer Wache kann Hope mit lautem Scheppern in einen Blechspind steigen, ohne bemerkt zu werden, solange sie dies im Rücken oder seitlich zum Gegner tut. Alternativ zum Elektroschocker könnt ihr auch Pfefferspray einsetzen, was Wachen kurzzeitig k. o. setzt.

Trotz der KI-Schwäche überzeugt die spannende Fluchtgeschichte vor allem durch die gut gemachte Erzählung und der glaubhaft vertonten Hauptfigur. Je nach Spielweise bieten die drei Episoden rund sechs bis neun Stunden gute Schleichunterhaltung. ❑



In einigen Spielsituationen können wir Hope nicht helfen. In dieser Verhörszene etwa sind wir zum Zuschauen verdammt, was aber zur Spannung beiträgt.

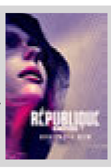
## MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



### „Ernste Thematik mit toller Hauptfigur"

Wenn uns Spielfigur Hope durch die erstklassige Sprachausgabe ihre Angst glaubhaft vermittelt, weckt das in uns sofort den Beschützerinstinkt. Schade, dass vom anfangs vorhandenen Gefühl einer echten Bedrohung für die junge Gefangene alsbald nicht viel übrig bleibt. Zu leicht lassen sich die Wachen austricksen und zu folgenlos bleibt es, wenn Hope von den Gegnern erwischt wird. Hier hätte Entwickler Camouflaj ruhig Mut für mehr Dramaturgie zeigen sollen. Trotzdem hat mich der Ausflug in die unterirdische Dystopie gut unterhalten, was vor allem an den zahlreichen Sammelaufgaben liegt, die uns die düstere Spielwelt näherbringen.

## RÉPUBLIQUE REMASTERED, EPISODE 1-3



Ca. € 20,-
26. Februar 2015

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Camouflaj
**Publisher:** Camouflaj
**Sprache:** Englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
**Kopierschutz:** Steam – an Account gebunden; GOG-Version DRM-frei

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Die für die PC-Version neu genutzte Unity-5-Engine sorgt für tolle Beleuchtung und ansprechende Texturen.
**Sound:** Hervorragende englische Vertonung und ein dezent abgemischter Soundtrack schaffen eine erstklassige Atmosphäre.
**Steuerung:** Die Bedienung mit Maus und Tastatur geht erfreulich unkompliziert von der Hand, störend sind hingegen abrupte Änderungen des Blickwinkels beim Durchschalten der Kameras.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Windows Vista, Dual Core CPU mit 2 GHz, Geforce GT 440/ Radeon HD 5550, 2 GB RAM
**Empfehlenswert:** Windows 8.1, Core i5 mit 2,4 GHz, Geforce GTX 660 Ti/ Radeon HD 7870, 4 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Nicht geprüft
Trotz des düster gehaltenen Szenarios und der ernsten Thematik kommt das Spiel ohne übertriebene Gewaltszenen aus.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 9:30
*République Remastered* lief während des gesamten Tests fehlerlos.

### PRO UND CONTRA

- ✚ Spannende Geschichte
- ✚ Glaubhafte Hauptfigur
- ✚ Abwechslungsreiche Spielweise möglich (schleichen/kämpfen)
- ✚ Hübsche Grafik
- ✚ Ordentliche PC-Steuerung
- ✚ Viele Sammelobjekte
- ✚ Faire Rätsel mit kreativen Ideen
- ✚ Dezenter, passender Soundtrack
- ▬ Schwächen bei der KI-Leistung
- ▬ Linearer Spielverlauf schränkt Bewegungsfreiheit ein
- ▬ Bedrohung durch die Gegner lässt mit der Zeit nach (zu starke Upgrades für den Spieler)
- ▬ Nur ein Speicherstand pro Episode verfügbar
- ▬ Keine deutsche Sprachausgabe

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

# Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG

## Cities: Skylines

Zwölf Jahre nach *Sim City 4* gibt es endlich wieder eine gute Städtebau-Simulation. Die Redaktion beratschlagt darüber, ob das einen Platz im Einkaufsführer rechtfertigt.

**Die Pro-Argumente**
Die gigantischen Karten erlauben den Bau effizienter, glaubwürdiger Städte im XXL-Format. Der Straßenbau macht Spaß und die Simulation von Verkehr und Bürgern ist außerordentlich realistisch. Nach der launigen Einstiegsphase werden immer komplexere, eng miteinander verzahnte Systeme zugänglich, die für Langzeitmotivation sorgen. Die intuitive Bedienung macht das alles zum Kinderspiel.

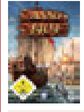
**Die Contra-Argumente**
Ohne Mods lässt die Gebäudevielfalt auf Dauer etwas zu wünschen übrig, zudem lassen sich die Statistiken nicht immer auf Anhieb durchschauen.

**Das Ergebnis**
Alle Redakteure stimmten mit Ja.


Aus der Vogelperspektive ähneln Städte frappierend ihren realen Vorbildern.

## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



### Anno 1404
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |

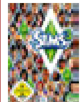
**+ Anno 2070** Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 89 |

NEUZUGANG

### Cities: Skylines
**Getestet in Ausgabe: 04/15**
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Aufbaustrategie |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Paradox Interactive |
| Wertung: | 87 |



### Die Sims 3
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Lebenssimulation |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

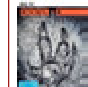
## Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



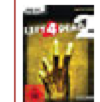
### Battlefield 4
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 92 |



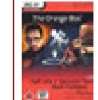
### Call of Duty: Advanced Warfare
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 87 |



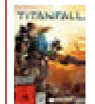
### Evolve
**Getestet in Ausgabe: 03/15**
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 86 |



### Left 4 Dead 2
**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Koop-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### Team Fortress 2
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Team-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |



### Titanfall
**Getestet in Ausgabe: 04/14**
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

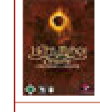
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Mehrspieler-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

### World of Tanks
**Nicht getestet**
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Simulation |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Wargaming |
| Wertung: | -- |

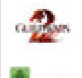
## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



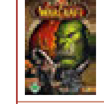
### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



### Guild Wars 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ncsoft |
| Wertung: | 88 |



### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |



### Star Wars: The Old Republic
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

# Lords of the Fallen: Ancient Labyrinth




*Ancient Labyrinth*, der erste, acht Euro teure DLC für den kleinen Bruder von *Dark Souls*, entführt Held Harkyn in die „vergessene Bibliothek“, ein neues Gebiet abseits des Hauptspiels. Um dort hinzugelangen, muss Harkyn den Boss „Bestie“ besiegt haben und anschließend den Schmied aufsuchen. Die Bibliothek besteht nur aus drei großen, ringförmigen Levelbausteinen, die man über mehrere Hebel rotieren lässt. Überraschungen, anspruchsvolle Rätsel oder gar frische Spielelemente bieten die drei Ring-Levels leider nicht, man wandert einfach durch gewohnt schick texturierte, aber auch sterile Gänge, sammelt ein paar Audio-Notizen ein und prügelt sich vor allem mit Monstern.

Anstelle der klassischen Rhogar verhauen wir diesmal hauptsächlich Skelette, die aber verdächtig an die bekannten Gegner des Hauptspiels erinnern. Zusätzlich bekommen wir es mit zwei Sorten von Geistern zu tun: einem nervigen Nahkämpfer, der sich über kurze Distanzen teleportiert, und einem Fernkämpfer, der Harkyn kurzzeitig lähmen kann. Gegen diese beiden Viecher mussten wir mit Magie vorgehen, denn unsere Waffen erzielten keinerlei Wirkung – das machte die Begegnungen unnötig zäh. Hinzu kommt die problematische Kameraführung, durch die es in den schmalen Gängen an Übersicht fehlt.

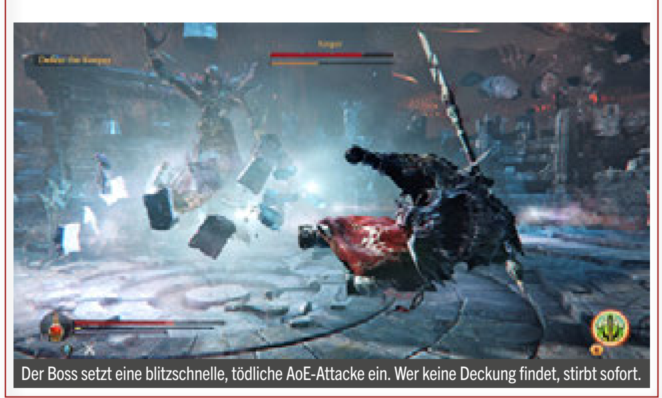
Der Bossgegner schützt sich vor Angriffen und bombardiert uns mit magischen Geschossen. Harkyn muss so lange auf das Vieh einprügeln, bis es seinen Schutz kurzzeitig aufgibt und binnen Sekunden eine absolut tödliche Flächenattacke auslöst. Ganz egal, wie viele Lebenspunkte man noch hat – der elendige Flächenzauber nietet Harkyn zuverlässig um. Nur wer extrem schnell ist, hat eine Überlebenschance. Unfair!

Am DLC-Boss namens „Keeper“ haben wir uns anfangs gehörig die Zähne ausgebissen.

Auch die Geschichte überzeugt nicht: Die Audio-Notizen ergeben kein schlüssiges Gesamtbild, die versprochenen Nebenquests glänzen mit Abwesenheit und der neue NPC ist ebenso schnell weg, wie er gekommen ist. Profis können das alles locker in ein bis zwei Stunden schaffen. Wer häufiger stirbt, ist vielleicht etwas länger beschäftigt, doch selbst dann wäre *Ancient Labyrinth* noch zu kurz geraten.



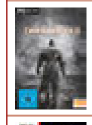
**Felix meint:**
Neues Gebiet, neuer Boss, neue Gegenstände – als Gratis-Patch hätte ich die Inhalte von *Ancient Labyrinth* mit Handkuss genommen. Trotz der schwachen Story und manch unfairer Momente. Für acht Euro erwarte ich aber deutlich mehr als zwei Stunden Spielzeit, von denen ich den Großteil damit verbringe, mich durch Kämpfe zu mühen und über die Instant-Kill-Attacke des Bosses zu fluchen. Hätten die Entwickler wirklich spannende Geheimnisse, knifflige Rätsel und coole Nebenquests eingebaut, so wie versprochen, hätte mich der Preis sicher nicht gestört. In dieser Form bringt der DLC aber einfach nicht genug auf die Waage.



Der Boss setzt eine blitzschnelle, tödliche AoE-Attacke ein. Wer keine Deckung findet, stirbt sofort.

## Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



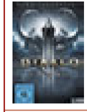
### Dark Souls 2
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 92 |



### Deus Ex: Human Revolution
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 86 |



### Diablo 3: Reaper of Souls
**Getestet in Ausgabe: 05/14**
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

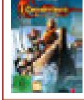
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 86 |

### Dragon Age: Inquisition
**Getestet in Ausgabe: 12/14**
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

**+ Dragon Age: Origins** — **Getestet in Ausgabe: 12/09**
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



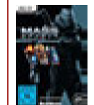
### Drakensang: Am Fluss der Zeit
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |



### Fallout 3
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



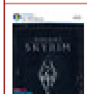
### Mass Effect Trilogy
**Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)**
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



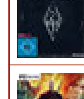
### Path of Exile
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

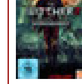
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Hack & Slay |
| USK: | Nicht geprüft |
| Publisher: | Grinding Gear Games |
| Wertung: | 85 |



### The Elder Scrolls 5: Skyrim
**Getestet in Ausgabe: 12/11**
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bethesda Softworks |
| Wertung: | 91 |





### The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
**Getestet in Ausgabe: 06/12**
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Bandai Namco |
| Wertung: | 89 |

**+ The Witcher: Enhanced Edition** — **Getestet in Ausgabe: 10/08**
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

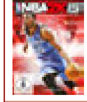
| | |
|---|---|
| Publisher: | Atari |
| Wertung: | 87 |

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

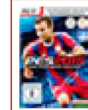
### FIFA 15
**Getestet in Ausgabe: 11/14**
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



### NBA 2K15
**Nicht getestet**
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team“ an der Nadel.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | -- |

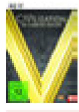


### PES 2015: Pro Evolution Soccer
**Getestet in Ausgabe: 01/15**
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Konami |
| Wertung: | 84 |

## Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



### Civilization 5: Complete Edition
**Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)**
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rundenstrategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 88 |

**+ Civilization: Beyond Earth** — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten.

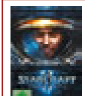
| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 87 |

### Company of Heroes 2
**Getestet in Ausgabe: 07/13**
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeitstrategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | THQ |
| Wertung: | 88 |

### Dota 2
**Nicht getestet**
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | MOBA |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Valve |
| Wertung: | -- |



### Starcraft 2: Wings of Liberty
**Getestet in Ausgabe: 09/10**
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeitstrategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 90/92 (Mehrspieler) |

**+ Starcraft 2: Heart of the Swarm** — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Blizzard Entertainment |
| Wertung: | 88 (Einzelspieler) |

### Total War: Attila
**Getestet in Ausgabe: 03/15**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Sega |
| Wertung: | 88 |



### XCOM: Enemy Unknown
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

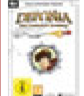
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rundentaktik |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 92 |

**+ XCOM: Enemy Within** — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 91 |

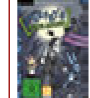
## Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



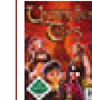
### Deponia: The Complete Journey
**Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)**
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Daedalic Entertainment |
| Wertung: | 85 |



### Harveys neue Augen
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Rondomedia |
| Wertung: | 85 |

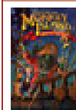


### The Book of Unwritten Tales
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Crimson Cow |
| Wertung: | 85 |

**+ The Book of Unwritten Tales 2** — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

| | |
|---|---|
| Publisher: | Nordic Games |
| Wertung: | 85 |

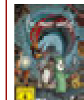


### Monkey Island 2 Special Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/10**
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 86 |

**+ The Secret of Monkey Island SE** — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

| | |
|---|---|
| Publisher: | Lucas Arts |
| Wertung: | 83 |



### The Inner World
**Getestet in Ausgabe: 08/13**
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Headup Games |
| Wertung: | 86 |



### The Walking Dead: Season 1
**Getestet in Ausgabe: 01/13**
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

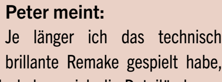
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Telltale Games |
| Wertung: | 85 |

**+ The Walking Dead: Season 2** — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

| | |
|---|---|
| Publisher: | Telltale Games |
| Wertung: | 79 |

# Homeworld Remastered Collection

Auf den großartigen Eindruck anlässlich unseres Vortests in der letzten Ausgabe folgte im Langzeittest der Gearbox-Neuauflage leichte Ernüchterung. Wenn ihr damals das erste *Homeworld* gespielt habt, dann habt ihr mit der *Remastered Collection* umso mehr Spaß, je bruchstückhafter ihr euch an das Original erinnert. Die stark verbesserte *Homeworld 2*-Engine sorgt nämlich dafür, dass Formationen und Verhaltensbefehle nicht mehr so wie einst funktionieren und somit taktische Tiefe flöten geht. Außerdem kommt es zu kleinen Bedienungsmacken und KI-Fehlern beim Gebrauch von Bergungskorvetten, die feindliche Raumschiffe der eigenen Flotte einverleiben. Das nunmehr 16 Jahre alte Missionsdesign ist aus heutiger Sicht nicht immer gelungen: Das sehr langsame Spieltempo besonders beim Abernten der Rohstoffe sowie die starke Ausrichtung auf vorgegebene Skriptereignisse mit unsichtbaren Auslösern machen viele Neustarts nötig. Doch das sind letzlich nur kleine Ärgernisse: Wer Strategiespiele liebt und *Homeworld* nie gespielt hat, der findet momentan nichts Vergleichbares. Speziell die innovative Bewegungsweise im dreidimensionalen Raum, die ernste, sehr atmosphärisch erzählte Science-Fiction-Story und der Abwechslungsreichtum der beiden Kampagnen mit einer Spielzeit über 50 Stunden sind aller Ehren wert bei einem Preis von rund 32 Euro. Wer die KI-Manöver auswendig kennt, darf sich übrigens auch inzwischen im Mehrspielermodus austoben. Der befindet sich aber noch im Beta-Test.



**Peter meint:**
Je länger ich das technisch brillante Remake gespielt habe, umso mehr haben mich die Detailänderungen am ersten *Homeworld* gewurmt. Formationen und Verhaltensweisen waren nun mal ein essenzieller Bestandteil von *Homeworld*! In der Neuauflage funktioniert beides nicht wie gewohnt, stattdessen gibt's einen Mischmasch aus Teil 1 und 2. Trotz aller Kritik hatte ich aber letztlich viel Spaß mit *Homeworld Remastered*. Es ist eine Art von Spiel, die heute nur noch selten hergestellt wird. Elegant, fordernd, umfangreich und – auch 16 Jahre später – absolut einzigartig.

**EINZELSPIELER-TESTURTEIL**
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**


Missionen sind abwechslungsreich und oft richtig fordernd, manchmal aber auch unfair.


Das Mutterschiff ist Dreh- und Angelpunkt aller Missionen; wird es zerstört, heißt es „Game over".

# Mittelerde: Mordors Schatten – The Bright Lord

DLC

Monolith und das Missions-Design: eine unendliche Geschichte. Schon das Hauptspiel litt unter langweiligen Einsätzen. Beim abschließenden DLC zum auf ganzer Linie enttäuschenden Season Pass setzen die Entwickler in Sachen Ideenlosigkeit aber noch eins drauf. Als Elb Celebrimbor grast ihr in diesem separat aus dem Hauptmenü gestarteten Prequel einmal mehr das aus *Mordors Schatten* bekannte Gebiet rund ums Schwarze Tor ab. Neue Umgebungen oder Gegnertypen? Fehlanzeige! Einzige Änderung: Durch einen Ascheschleier seht ihr kaum die Hand vor Augen. Genau das hat der ohnehin schön öden Landschaft gefehlt! Euer Ziel ist es, fünf Häuptlinge per Gehirnwäsche auf eure Seite zu ziehen und schließlich Sauron höchstselbst in einem mehrminütigen Endkampf zu stellen. Das dauert rund zwei Stunden. Auf dem Weg zur finalen Konfrontation erfüllt ihr eine Handvoll Missionen, die sich ausschließlich darum drehen, Orks per Schnell-Brandmal für euch kämpfen zu lassen. Anders als Talion darf Celebrimbor im Kampf dazu sogar mehrere Feinde gleichzeitig umpolen und Verstärkung rufen. Trotzdem fällt der Spielverlauf extrem stumpfsinnig aus, noch dazu seid ihr durch den Einen Ring übermächtig. Habt ihr durch Brandmale genug Energie gesammelt, darf Celebrimbor für einige Augenblicke unbegrenzt Finisher-Schläge verteilen, während sich die Gegner wehrlos in Zeitlupe bewegen. Der Anspruch ist dementsprechend niedrig. Noch schwerer wiegt die Tatsache, dass das spannende Nemesis-System im DLC praktisch gar nicht zum Einsatz kommt. Anders als im Hauptspiel dürft ihr Hauptmänner nämlich nicht mehr zum Verrat an ihren Vorgesetzen „überreden" und die fünf Häuptlinge sind fest vorgegeben. Damit geht jede Dynamik flöten. Weil Celebrimbor mit allen Upgrades startet, fehlt auch die Motivation, XP zu sammeln. Die zehn Euro Kaufpreis für das Mini-Add-on könnt ihr euch somit getrost sparen.



In dem halben Dutzend vorhersehbarer Einsätze geht es immer darum, gewöhnliche Ork-Soldaten per Gehirnwäsche gegen Sauron aufzuhetzen. Langweilig!

## SO TESTEN WIR




**PC-Games-Award**
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.




**Editors'-Choice-Award**
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

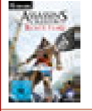
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

# Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



### Assassin's Creed 4: Black Flag
**Getestet in Ausgabe: 12/13**
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

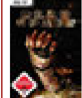
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

### Batman: Arkham City
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Warner Bros. Interactive |
| Wertung: | 92 |

**+ Batman: Arkham Asylum** — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 90 |



### Dead Space
**Getestet auf: PCGames.de**
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

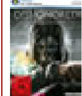
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

**+ Dead Space 2** — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

| | |
|---|---|
| Publisher: | Eidos |
| Wertung: | 90 |

**+ Dead Space 3** — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### Dishonored: Die Maske des Zorns
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Stealth-Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 91 |

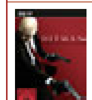


### Grand Theft Auto 4
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 92 |

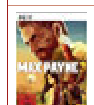
**+ GTA 4: Episodes from Liberty City** — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

| | |
|---|---|
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 90 |



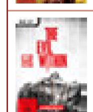
### Hitman: Absolution
**Getestet in Ausgabe: 11/12**
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Stealth-Action |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Square Enix |
| Wertung: | 88 |



### Max Payne 3
**Getestet in Ausgabe: 07/12**
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Rockstar Games |
| Wertung: | 89 |



### The Evil Within
**Getestet in Ausgabe: 11/14**
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Bethesda |
| Wertung: | 90 |

# Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



### Dirt 3
**Getestet in Ausgabe: 06/11**
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |



### F1 2013
**Getestet in Ausgabe: 11/13**
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |



### Need for Speed: Shift 2 Unleashed
**Getestet in Ausgabe: 04/11**
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



### Race Driver: Grid
**Getestet in Ausgabe: 07/08**
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

### Bioshock
**Getestet in Ausgabe: 10/07**
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 93 |

### Bioshock Infinite
**Getestet in Ausgabe: 04/13**
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 91 |

### Borderlands 2
**Getestet in Ausgabe: 10/12**
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 86 |

**+ Borderlands: The Pre-Sequel** — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

| | |
|---|---|
| Publisher: | 2K Games |
| Wertung: | 85 |

### Call of Duty: Modern Warfare
**Getestet in Ausgabe: 01/08**
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Activision |
| Wertung: | 92 |

### Crysis
**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |

### Far Cry 3
**Getestet in Ausgabe: 12/12**
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Ego-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 86 |

**+ Far Cry 4** — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 85 |

## Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

### Braid
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Number None |
| Wertung: | 88 |

### Limbo
**Getestet in Ausgabe: 09/11**
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run/Puzzlespiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Publisher: | Playdead |
| Wertung: | 90 |



### Minecraft
**Getestet in Ausgabe: 01/12**
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sandbox-Aufbauspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Mojang |
| Wertung: | -- |



### Plants vs. Zombies
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |

### Portal 2
**Getestet in Ausgabe: 05/11**
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

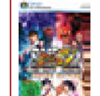
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 95 |

**+ Portal** — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

| | |
|---|---|
| Publisher: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

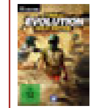
### Rayman Legends
**Getestet in Ausgabe: 10/13**
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Jump & Run |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |



### Super Street Fighter 4 Arcade Edition
**Getestet in Ausgabe: 08/11**
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

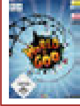
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Capcom |
| Wertung: | 92 |



### Trials Evolution: Gold Edition
**Getestet in Ausgabe: 05/13**
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Geschicklichkeit |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Publisher: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |





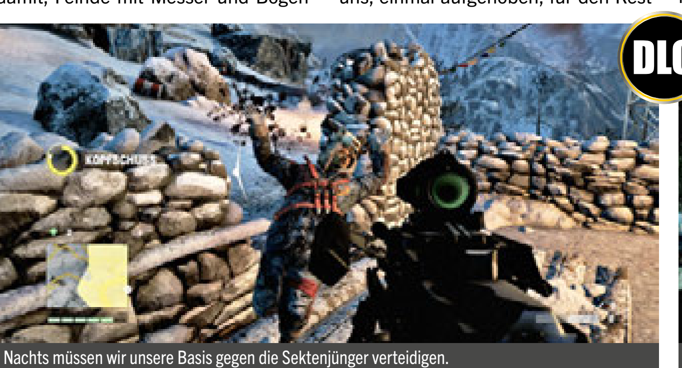
### World of Goo
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 0 Jahren |
| Publisher: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

# Far Cry 4: Das Tal der Yetis

Während der letzte Einzelspieler-DLC *Die Flucht aus dem Durgesh-Gefängnis* auf eine spannende Zeitkomponente setzte, stellt uns der seit dem 11. März für 15 Euro erhältliche Download-Inhalt *Das Tal der Yetis* vor eine komplett neue Herausforderung. Held Ajay Ghale stürzt in der etwa sechs Stunden langen Erweiterung irgendwo in den luftigen Höhen des Himalaya ab und muss sich mit einer verrückten Sekte auseinandersetzen. Das Problem: Beim Helikopterabsturz hat Ajay nicht nur den Kontakt zu seinen Kameraden verloren, obendrein gingen auch seine gesamte Ausrüstung und aus unerklärlichen Gründen auch seine Skills flöten. So verbringen wir zu Beginn des Add-ons viel Zeit damit, Feinde mit Messer und Bogen auszuschalten, bis wir zu einer Relaisstation gelangen. Die Station dient uns als Basis im Kampf gegen die Sekte und wir müssen sie des Nachts gegen die verrückten Jünger verteidigen. Um die harten Abwehrkämpfe einigermaßen heil zu überstehen, statten wir unsere Basis mit Wällen, Minenfeldern oder Feuerfallen aus. Dafür müssen wir entweder eine Stange Geld ausgeben oder können auch relativ simple Missionen im Tal erledigen und so bestimmte Verteidigungsanlagen kostenlos freischalten. Im Koop-Modus fallen die Defensivkämpfe übrigens so einfach aus, dass man gut und gerne auf die Minenfelder und Wälle verzichten kann. Auf der Map findet man auch dringend benötigte Waffen, die uns, einmal aufgehoben, für den Rest des DLCs gratis zur Verfügung stehen. Neben den Verteidigungskämpfen erledigt man in *Tal der Yetis* natürlich auch Story-Missionen. Die Aufträge fallen ziemlich ähnlich zu denen aus dem Hauptspiel aus, sprich sie sind recht spektakulär inszeniert und abwechslungsreich. Mal begeben wir uns auf die Suche nach dem verschollenen Piloten des Helikopters, mal müssen wir die Kommunikation der Sekte stören und mal gilt es, vor einem Yeti aus einer Höhle zu flüchten. Insgesamt ist *Das Tal der Yetis* eine gelungene Erweiterung für *Far Cry 4*, zumal man ein komplett neues und relativ großes Gebiet erkundet. Wir raten jedoch, möglichst viele der simplen Nebenmissionen zu erledigen, da der DLC sonst bereits nach knapp vier Stunden zu Ende ist.

DLC




Nachts müssen wir unsere Basis gegen die Sektenjünger verteidigen.

Mit den namensgebenden Yetis haben wir innerhalb des DLCs des Öfteren das zweifelhafte Vergnügen.

# Zu Besuch bei GOG.com

**Von:** Matti Sandqvist

Gute und alte Spiele zu fairen Preisen? Wir haben die polnischen DRM-Abstinenzler kurz vor Deutschlandstart ihrer Plattform besucht.

Neue und alte Spiele zu anständigen Preisen, ohne lästigen Kopierschutz und obendrein mit Rückgaberecht sowie einem fairem Dollar-zu-Euro-Wechselkurs? Klingt nach einem Angebot, das fast zu schön ist, um wahr zu sein. Doch so etwas gibt es tatsächlich und dürfte auch den meisten PC-Spielern bereits bekannt sein: die Download-Plattform GOG.com. Wir haben der polnischen Firma einen Besuch abgestattet und bekamen so kurz vor ihrem Deutschlandstart einen Blick hinter die Kulissen der Spieleaufbereitungsschmiede.

### Gute alte Spiele

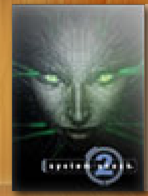
GOG.com gibt es bereits seit 2008, jedoch in den ersten Jahren nach der Gründung unter dem Namen Good Old Games. Damals konzentrierte sich das von CD Projekt (*The Witcher*-Serie) ins Leben gerufene Unternehmen ausschließlich auf den digitalen Verkauf von DRM-freien Spieleklassikern der DOS- und der frühen Windows-Ära, sprich vornehmlich Titeln aus den Jahren 1995 bis 2000. Nach einigen mehr oder minder erfolgreichen Marketingaktionen, wie etwa der Behauptung, dass die Seite in ihrer damaligen Form nicht weiterbestehen könne, kam 2011 mit *The Witcher 2: Assassins of Kings* der erste Vollpreistitel ohne Kopierschutz auf die Download-Plattform. 2012 wurde das Sortiment um weitere aktuelle Spiele wie *Trine*, *The Whispered World* und *Legend of Grimrock* erweitert und der Name des Dienstes auf das schlichte GOG.com umgetauft. Inzwischen sind fast 1.000 DRM-freie Spiele auf der Download-Plattform erhältlich, davon nach dem Deutschlandstart am 26. Februar rund 300 auf Deutsch.

### Lizenzgewirr

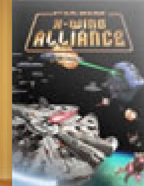
Man könnte leicht auf die Idee kommen, dass die Verantwortlichen bei GOG.com es sich gut gehen lassen und alte Spielelizenzen en masse zu Schleuderpreisen kaufen, vielleicht noch kurz überprüfen, ob der Titel sich starten lässt, anschließend die Installationsdateien auf ihre Seite stellen und dafür dann fünf bis zehn Euro pro Spiel verlangen.

Doch wie wir nun bei unserem Besuch erfuhren, steckt in der Restaurierung der alten Titel jede

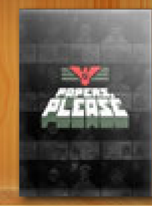
## KLASSIKER, INDIES & GUTE SPIELE



**System Shock 2**
Ken Levines Meisterwerk gilt als indirekter Vorgänger seines Rapture-Abenteuers *Bioshock*. Auf GOG.com ist auch eine Version mit deutscher Sprachausgabe erhältlich.



**X-Wing: Alliance**
Der grandiose letzte Teil der *X-Wing*-Serie lässt euch Weltraumschlachten aus den ersten drei *Star Wars*-Filmen (Episode 4-6) nachspielen. Ein Joystick wird dringend empfohlen!



**Papers, please**
Unter den neueren Spielen auf GOG.com findet ihr zahlreiche Indie-Perlen wie etwa der von Kritikern und Spielern empfohlene Zoll-Simulator *Papers, please*.



**Goodbye Deponia**
Daedalics *Deponia*-Reihe, eines der besten Comedy-Adventure-Serien der letzten Jahre, ist ebenfalls auf GOG.com vertreten. Teil 3 war für eine kurze Zeit für 79 Cent erhältlich!



Die Abteilung von Robert Przybylski ist für den Einkauf von Lizenzen zuständig.



5-1/4-Zoll-Disketten sind heute eine echte Rarität und ebenso die entsprechenden Laufwerke.

## DRM-FREI? WAS BEDEUTET DAS?

**Mit dem sogenannten Digital Rights Management will die Spieleindustrie Raubkopierern das Leben schwer machen.**

Früher sorgten Kopierschutzmaßnahmen wie Securom für Unmut bei den Kunden, heute können wir dagegen Spiele kaum ohne eine Internetverbindung spielen. Schuld daran ist das Digital Rights Management, das in einem bestimmten Intervall überprüft, ob ihr ein Spiel legal erworben habt. Die Spieleindustrie möchte damit gegen Raubkopierer vorgehen, doch wie die Internettauschbörsen gezeigt haben, gibt es am Ende keinen Schutz, der nicht umgangen werden könnte. Die Kopierschutzmaßnahme hat für die Kunden neben der benötigten Internetleitung einen weiteren großen Nachteil: Die Überprüfung erfordert Performance, laut Marcin Iwinski von CD Projekt gar bis zu 30 Prozent im Falle von *The Witcher 2* (siehe Interview auf der nächsten Seite). GOG.com geht hier einen anderen Weg: Alle Spiele auf der Download-Plattform sind DRM-frei, wodurch ihr sie ohne Probleme von einem PC zum anderen übertragen und garantiert ohne eine Internetverbindung überall spielen könnt – es sei denn, es handelt sich um einen Multiplayer-Titel. Im Gegensatz zu anderen Download-Plattformen kommt GOG.com deshalb ohne Clientsoftware aus. Nach dem Kauf eines Titels könnt ihr komfortabel über die Internetseite die Set-up-Dateien (und falls erwünscht Handbücher sowie andere Extras) herunterladen und auf dem gewünschten Rechner installieren. Was jedoch noch nicht bei GOG.com möglich ist, ist das Verkaufen von erworbenen Spielen. Immerhin könnt ihr aber eure Spiele zurückgeben, falls sie nicht funktionieren sollten.

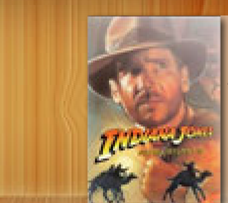
Menge Arbeit. So stellt bereits der Kauf von Lizenzen der Klassiker mitunter eine beinahe unüberwindbare Barriere dar. Damit GOG.com zum Beispiel die *Star Wars*-Spiele wie *Tie Fighter* oder *Jedi Knight* vertreiben darf, musste Firmengründer Marcin Iwinski insgesamt fünfmal zu LucasArts nach San Francisco fliegen. Der Grund: Bei dem Publisher wechselte das Management fast im Sekundentakt und so waren zuvor vereinbarte Rahmenverträge wegen der neuen Chefs nicht mehr gültig. Erst als Disney die Rechte an *Star Wars* erwarb, konnte Iwinski eine Lizenz für die Klassiker ergattern – sprich nach fünf Jahren seit den ersten Verhandlungen!

Noch komplizierter wird es bei älteren Spielen, wie uns der Lizenz-Einkaufsleiter Robert Przybylski berichtet. In vielen Fällen existieren die damaligen Publisher nicht mehr und die Suche nach den verantwortlichen Entwicklern oder zuständigen Lizenzinhabern artet in regelrechte Detektivarbeit aus. Manchmal wissen große Hersteller nicht einmal, dass sie überhaupt die Rechte vor zig Jahren an einem Spiel erworben haben, oder die Lizenz liegt nach einer Insolvenz bei einer Gesellschaft, die mit der Spieleindustrie nichts am Hut hat.

Im Falle von *System Shock 2* kam all das zusammen: Entwickler Looking Glass hatte vorsorglich nur das Trademark an Electronic Arts verkauft, behielt aber die Namensrechte, damit der Publisher die Serie nicht eigenständig fortführen kann. Dummerweise ging Looking Glass bereits ein Jahr nach dem Erscheinen des Sci-Fi-Klassikers pleite und die Namensrechte landeten in Folge der Insolvenz bei der Star Insurance Company. Przybylski konnte nach langer Recherche das Lizenzgewirr auseinanderklamüsern und ist zu Recht sehr Stolz darauf, dass *System Shock 2* ganze 14 Jahre nach seinem Release auf GOG.com erhältlich ist.

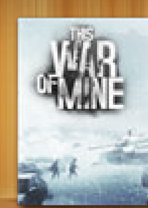
### Coole Extras

Wenn die Akquirierung von Lizenzrechten manchmal Monate in Anspruch nimmt, stellen die Aufbereitung und das Qualitätsmanagement eine noch deutlich aufwendigere Baustelle dar. Die Problematik fängt bereits damit an, dass die Einkaufsabteilung von GOG.com sich zwar die Rechte an einem Titel sichert, aber oft selbst zusehen muss, wie sie an die Disketten oder CD-ROMs der jeweiligen Klassiker kommt – geschweige denn an die Quellcodes. Mal hat man Glück und der damalige Entwickler hat noch eine Sicherheitskopie daheim, mal schauen sie nach den Titeln auf Auktionsseiten wie Ebay oder die überaus freundliche Community von GOG.com hilft ihnen aus. Manchmal gibt es auch einen Sonderfall wie etwa den Dungeoncrawler *Waxworks* von Accolade, von dem heute lediglich die 5-1/4-Zoll-Disketten existieren. In Zeiten von Bluray-Laufwerken und digitaler Distribution darf man ziemlich lange nach einem Rechner suchen, der noch die guten alten



**Indiana Jones 4**

Neben *The Secret of Monkey Island* und *Day of the Tentacle* gilt Indys actionreiche Suche nach dem sagenhaften Atlantis als eines der besten LucasArts-Adventures.



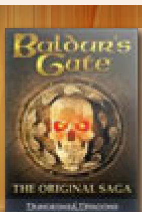
**This War of Mine**

Wie man als Opfer eines Krieges in einer belagerten Stadt überlebt und welche moralischen Schranken man überwinden muss, erlebt man in dem Indie-Hit *This War of Mine*.



**Grim Fandango**

Die frische Remastered-Edition von *Grim Fandango* macht zwar grafisch nicht sehr viel neu, aber immerhin wurde die Steuerung des Adventure-Klassikers deutlich verbessert.



**Baldur's Gate**

Biowares zweites Spiel gilt noch heute als ein Meilenstein des Rollenspielgenres. Das nicht nur wegen seines üppigen Umfangs, sondern vor allem wegen der nicht linearen Handlung.

INTERVIEW MIT **MARCIN IWIŃSKI**

# „Wir zeichnen uns durch eine besondere Herangehensweise aus."

**PC Games:** CD Projekt gibt es nun seit mehr als 20 Jahren. Was waren die größten Veränderungen, die ihr in der Industrie miterlebt habt?
**Iwiński:** „Da muss ich etwas weiter ausholen. Wir waren einer der ersten Entwickler in Polen. Angefangen haben wir mit dem Vertrieb von Videospielen. Ich hatte Kontakte in den USA und wir haben angefangen, Spiele auf CD-ROM zu importieren. Ich war


Marcin Iwiński ist einer der Gründer von CD Projekt.

wahrscheinlich einer der ersten in Polen, der ein CD-ROM-Laufwerk besaß. Wir alle interessierten uns für Spiele und wollten die neuen Titel spielen. Wir haben aber auch eine Geschäftsmöglichkeit erkannt. Ich habe gleich zu Beginn meiner Tätigkeit einen Wandel miterlebt, als sich die CD-ROM durchsetzte. Seitdem haben sich die Datenträger, auf denen Spiele ausgeliefert werden, nicht mehr so stark verändert. DVDs und Blu-rays sind ja nur Abwandlungen von CDs. Das Aufkommen der Download-Portale in den letzten Jahren kommt dieser Entwickelung am nächsten. Für mich waren die Entwicklung von der Diskette zur CD und dann das Aufkommen des digitalen Vertriebs große Evolutionsschritte."

**PC Games:** Unter den Download-Plattformen herrscht ein großer Konkurrenzkampf – es gib Steam, Origin, Uplay. Wie hebt ihr euch mit eurer Plattform GOG von der Konkurrenz ab?
**Iwiński:** „Ich denke, wir zeichnen uns durch eine besondere Herangehensweise aus. Die Spiele sind ohne Kopierschutz erhältlich und wir versprechen, dass sie funktionieren. Bei der Vielzahl an Hardware-Konfigurationen kann es natürlich vorkommen, dass etwas überhaupt nicht funktioniert. Käufer erhalten dann ihr Geld zurück oder können es gegen ein anderes Spiel tauschen."

**PC Games:** Euer Fokus scheint stark auf den Spielern zu liegen. Wie sieht es mit den Entwicklern aus – wie nehmen sie GOG wahr? Schließlich fällt es ohne Kopierschutz leichter, die Spiele illegal weiterzugeben.
**Iwiński:** „Genau dieses Argument wird von Publishern häufig vorgebracht. Aber warum sollte jemand ein Spiel bei GOG kaufen und es dann illegal vertreiben? Ist es da nicht leichter, gleich eine Torrent-Seite zu besuchen und das Spiel kostenlos herunterzuladen? Ich bin der Meinung, dass DRM nicht funktioniert. Schon am Release-Tag sind Cracks für Spiele erhältlich. Ein gutes Beispiel ist *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Im Falle der Box-Version waren wir vertraglich dazu verpflichtet, einen Kopierschutz zu integrieren. Der digitale Vertrieb war unsere Sache. Wir haben das Spiel auf GOG ohne Kopierschutz veröffentlicht. Welche Version wurde letztendlich zum illegalen Download angeboten? Die Box-Version mit Crack. Dabei hätten sie einfach die GOG-Version bereitstellen können. Zugegeben, es war ein spezieller Fall, aber er verdeutlicht, dass jedes Spiel irgendwann illegal im Netz auftaucht. Wir wollen diejenigen ansprechen, die Spiele ohne Kopierschutz kaufen wollen, und ihnen eine gute Spielerfahrung ermöglichen. Eine weitere Lektion, die wir aus *The Witcher 2: Assassins of Kings* gelernt haben: DRM ist auch eine technische Hürde. Das Spiel läuft nicht mehr so flüssig. Der Kopierschutz ummantelt quasi die exe-Datei. Deshalb lief *The Witcher 2* fast 30 Prozent langsamer mit DRM."

**PC Games:** Lohnt es sich überhaupt, sechs Monate an einem alten Titel zu arbeiten?
**Iwiński:** „Ja, auf jeden Fall. Es ist zwar nur ein Spiel, unter Umständen komplettiert es aber die Sammlung eines Spielers oder es ist Teil einer Serie. Wir wollen Spielern ein größtmögliches Angebot bieten und ihnen keine Spiele vorenthalten. Auch wenn das bedeutet, dass wir mit dem einen oder anderen speziellen Titel keinen Gewinn machen werden. Wenn wir die Möglichkeit haben, uns die Rechte zu einem Spiel zu sichern, dann machen wir das."

Floppy-Disks akzeptiert und so stellt alleine die Übertragung der Installationsdateien eine große Hürde dar.

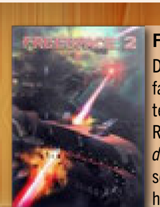
Außerdem hat GOG.com den Anspruch, dass sie nicht nur das Spiel auf ihrer Plattform verkaufen, sondern auch möglichst viel Bonus-Content für die Kunden bereitstellen. Ein altes Handbuch, in dem etwa die Bedienung einer Maus erklärt wird, ist nicht nur für akribische Sammler von Interesse, sondern für jeden Spieler mit einem leichten Hang zur Nostalgie.

Für diese Extras ist Filip Frackiewicz zuständig – er selbst bezeichnet sich schlicht als Archivar. Seine Aufgabe ist es, egal über welche Wege an die Originalverpackungen der Titel zu kommen und deren Inhalte zu digitalisieren. Dem sympathischen Polen merkt man seine Liebe zu Videospielen an, wenn er zum Beispiel eine leicht vergilbte Schachtel von *Discworld* in den Händen hält und mit leuchtenden Augen davon schwärmt, wie liebevoll die Covergestaltung des Scheibenwelt-Adventures ist und wie viele tolle Extras in dem Spiel stecken.

Auch der Community ist es aufgefallen, wie akribisch Judas – wie Frackiewicz im Forum heißt – zu Werke geht, und so bekommt er Angebote von Fans, die ihm etwa liebend gerne die Anleitungen von 50 Spielen einscannen oder für ihn bei deutschen Ebay-Auktionen mitbieten. Für ihre Arbeit verlangen die Community-Mitglieder übrigens keinen Cent. Ihnen geht es einfach darum, alte Spiele in ihrer Vollständigkeit für die Nachwelt zu erhalten, und in ihren Augen ist GOG.com die beste Plattform dafür.

### Spielewerkstatt

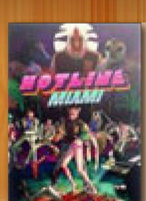
Nachdem die Spiele im Archiv von GOG.com gelandet sind, kann die Qualitätsmanagementabteilung mit ihrer Arbeit beginnen. Die wichtigste Aufgabe von Marcin Paczynski und seinem Team ist es, die alten Klassiker für heutige PCs lauffähig zu machen. Ob Direct X in der Versionsnummer 5.2 oder ein Spiel für Windows 3.1, bislang konnte die Abteilung alle Titel erfolgreich aufbereiten. Doch für die Kriterien von GOG.com reicht es nicht aus, dass ein Spiel auf einem Windows-7-Rechner lediglich startet. Damit ein Titel auf der Plattform verkauft wird, muss er von Anfang bis Ende reibungslos funktionieren – sonst darf der Kunde ohne Wenn und Aber das Spiel zurückgeben. Insbesondere stark verbuggte Spiele wie etwa *Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge* von 1994 macht der QA-Abteilung zu Schaffen. Wie das Remake von vor zwei Jahren erschien das Rollenspielepos damals mit lauter unschönen Fehlern, die sogar so weit gingen, dass der Kopierschutz nicht nur Raubkopierer



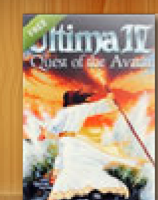
**Freespace 2**
Die *Freespace*-Reihe war fast der einzige ernsthafte Konkurrent von Chris Roberts *Wing Commander*-Serie. Die Weltraumschlachten machen noch heute richtig Laune.



**Knights of the Old Republic 2**
Chris Avellones Rollenspielmeisterwerk mit *Star Wars*-Thematik überzeugt vor allem wegen seiner fesselnden Handlung. Eine gelungene Fortsetzung.



**Hotline Miami**
Das Pixel-Massaker ist zwar übertrieben brutal, könnte aber aufgrund der kryptischen Handlung und des bombastischen Soundtracks als digitales Kunstwerk angesehen werden.



**Ultima 4**
Richard Garriotts legendäre *Ultima*-Reihe ist vollständig auf GOG.com erhältlich. Der vierte Teil gilt trotz der rudimentären Grafik als der beste der Reihe – auch laut dem Schöpfer.




In der QA-Abteilung werden die alten Spiele zuerst zerlegt und dann wieder zusammengesetzt. Der Aufwand ist nötig, damit die oft mehr als 15 Jahre alten Titel auf modernen PCs reibungslos laufen.




Beim Insomnia-Sale gibt es dicke Rabatte auf viele Titel. Erst wenn eine bestimmte Menge von einem Spiel verkauft wurde, wird das nächste zum Verkauf freigeschaltet. *Jack Keane 2: The Fire Within* hatte es beim vorletzten Sale richtig schwer, kaum jemand wollte das eher durchschnittliche Adventure kaufen.

## ZUKUNFTSMUSIK: GOG-GALAXY

**Der optionale Client soll euch in Zukunft das Spielen von GOG-Titeln vereinfachen und sogar Multiplayer-Partien mit Steam-Spielern ermöglichen.**

Achievements, Cloudsaving, Big Picture Mode: Die größte Download-Plattform Steam punktet neben der riesigen Auswahl von mehr als 11.000 Spielen vor allem mit ihrer komfortablen Client-Software. Auch GOG.com möchte für seine Kunden Ähnliches anbieten und wird demnächst mit GOG Galaxy eine Software anbieten, die es mit der Konkurrenz aufnehmen kann und obendrein vollkommen optional bleibt. In der Closed-Beta-Fassung beinhaltet das Programm etwa Achievements, Leaderboards und eine Crossplay-Funktion. Letzteres bedeutet (leider) nicht, dass PC-Spieler gegen Konsolen-Zocker antreten können, sondern lediglich die Möglichkeit, GOG-Titel mit Steam-Spielern zusammenzuspielen. Allerdings müssen die Entwickler eine sogenannte API (Application Programming Interface, auf Deutsch: Programmierschnittstelle) in ihr Spiel einbauen, damit die Crossplay-Funktion gewährleistet werden kann. Zurzeit beinhaltet nur ein Titel jene Möglichkeit, nämlich *The Witcher Adventure Game*. Ob andere Entwickler abseits von CD Projekt die API unterstützen werden, steht noch in den Sternen.




Schade: Obwohl wir bereits die Alpha-Version von GOG Galaxy ausprobieren konnten, dürfen wir keine Screenshots der Clientsoftware veröffentlichen.

daran hinderte, im Spiel weiterzukommen. Zudem haben heutige PCs mit dem altbackenen Speichermanagement des Spiels zu kämpfen und so mussten Paczynski und sein Team dafür sorgen, dass auch der letzte Bosskampf nicht stets zu einem ärgerlichen Crash führt.

Paczynski beschreibt die Arbeit seiner Abteilung mit den Worten „Zerlegen" und „Aufbauen". Nach Möglichkeit besorgen sie sich den Quellcode des jeweiligen Titels, überprüfen dann, ob es etwa Konflikte mit bestimmten Treibern oder mit dem Speichermanagement geben könnte und setzen das Spiel anschließend wieder zusammen. Danach werden die Titel noch zumindest einmal durchgespielt und dabei auf Bugs getestet. Falls noch Fehler im Spiel stecken, wird der Titel wieder zerlegt und die Arbeit beginnt von vorne. Bei einigen Spielen dauert das Prozedere nur wenige Tage oder Wochen, in anderen Fällen mehrere Monate.

**Community geht vor**

Sobald ein Spiel vollständig restauriert ist, fängt die Arbeit von Tomasz Nalewajk an. Seine Abteilung ist für die Webseite zuständig. Damit insbesondere die alten Titel auf der Plattform richtig zur Geltung kommen, macht GOG.com für viele Klassiker neue Artworks und stellt außerdem Screenshots auf die Shop-Seite. Am wichtigsten ist aber die Community für Nalewajk. Auf GOG.com sollen Spiele nicht nur wegen der schönen Artworks und Screenshots verkauft werden, sondern man möchte gezielt auf die Wünsche der Kunden eingehen. Zum Glück kennen er und sein Team die Zielgruppe dank der Community-Arbeit wie seine Westentasche. Vor allem die vielen Sammlernaturen, die ihre digitalen Spielebibliotheken vervollständigen möchten, sind ihm mit den Jahren ans Herz gewachsen. Zum Beispiel stehen die LucasArts-Spiele seit dem Start von GOG.com ganz oben auf der Most-Wanted-Liste der Community. Mit den jüngst erschienenen *Star Wars*-Spielen und *Grim Fandango Remastered* ist Nalewajk zwar dem Wunsch der Kunden ein gutes Stück nähergekommen, doch fehlen noch spätere LucasArts-Adventures wie *Vollgas* oder *The Dig* im Sortiment. Insgesamt konnten die Verantwortlichen bei GOG.com bislang auf über 700.000 der insgesamt über 3,5 Millionen Anfragen eingehen. Doch jede Woche trudeln rund 20.000 neue Wünsche ein – Sisyphos lässt grüßen! Die Angestellten von GOG.com stört das aber überhaupt nicht, ganz im Gegenteil: Sie geben gerne ihr Bestes, um möglichst viele Gamer zufriedenzustellen – und das können wir nach unserem Besuch nur unterschreiben. ❑




**Legend of Grimrock**
Knackige Rätsel und packende Kämpfe: Das Rollenspiel aus Finnland hat das Genre der Dungeoncrawler erfolgreich wiederbelebt. Auch Teil 2 ist auf GOG.com erhältlich.

**Fallout**
Die Suche nach Vault 13 legte 1997 den Grundstein für die wohl bekannteste postapokalyptische Rollenspielserie. Teil 1 wirkt heute altbacken, überzeugt aber mit seinem großen Umfang.




**Das Schwarze Auge**
Die beiden ersten Teile der epischen *DSA*-Trilogie waren in den Neunzigern äußerst beliebt, vor allem in Deutschland. Teil 3 wirkte hingegen schon zum Release relativ altbacken.



**Neverwinter Nights**
Die Diamond-Edition beinhaltet alle drei offiziellen Add-ons des Genremeilensteins und bietet damit eine Spielzeit jenseits von Gut und Böse zu einem mehr als fairen Preis.

MEISTERWERKE

# Everquest

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

**Von:** Sascha Lohmüller

Sechzehn Jahr', blondes Haar – *Everquest* und seine Cover-Dame feiern in diesem Jahr Geburtstag. Wir feiern mit.

Das erste Online-Rollenspiel war *Everquest* nicht. Diese Ehre beanspruchen wahlweise *Meridian 59*, *The Realm*, *Ultima Online* oder die MUD-Titel (Multi User Dungeon) der 80er-Jahre für sich. Auch den erhofften Mainstream-Durchbruch für das Genre brachte Sonys erster MMOG-Ausflug noch nicht – der erfolgte erst rund fünf Jahre später mit *World of Warcraft*. Und doch wären die virtuellen Online-Welten von *WoW*, *Guild Wars*, *Wildstar* und Co. ohne *EQ* nicht das, was sie heute sind. Anlass genug also, das Phänomen *Everquest* einmal näher zu beleuchten, in Erinnerungen an viel zu lange Raid-Abende zu schwelgen und natürlich auch einen Blick in die Zukunft zu wagen.

**Zurück in die Vergangenheit**

Wir schreiben das Jahr 1999. Gerade wurde der Euro als Buchgeld in Europa eingeführt, der 1. FC Kaiserslautern ist amtierender Bundesliga-Champion, der Autor dieser Zeilen hat sich eine Karte für Rage Against The Machine gekauft und das Internet ist nicht nur für unsere künftige Kanzlerin noch Neuland. Von Breitband-Internet kann der Privatkunde nur träumen und auch Flatrates sind noch lange nichts Alltägliches. Kein Wunder also, dass das relativ neue Genre der MMORPGs, für die man dauerhaft mit dem Internet verbunden sein muss, ein absolutes Nischendasein fristet.

Doch trotz dieser denkbar schlechten (infrastrukturellen) Vorzeichen, trotz eines noch hinzukommenden monatlichen Abonnement-Preises von rund 20 Mark und trotz der relativ niedrigen Erwartungshaltung seitens des Publishers Sony schlug *Everquest* bei seinem Release im März '99 ein. Am Ende des Jahres hatte die Zahl der aktiven Spieler bereits die des ärgsten Konkurrenten *Ultima Online* überholt und lag bei rund 230.000, zu Zeiten des Add-ons *Planes of Power* 2003 meldete man gar knapp 450.000 Spieler. Verglichen mit den Zahlen eines *WoW* ist das natürlich wenig, für die damalige Zeit mit ihren Voraussetzungen jedoch äußerst beachtlich. Doch was machte *Everquest* anders? Was war der Grund, dass sich auf einmal eine



Die Baumkuschel-Ranger liefen erst mit *Planes of Power* zur Hochform auf. Während der ersten Jahre waren sie trotz des interessanten Hybrid-Konzepts zu beinahe nichts zu gebrauchen.



Die Waldelfen-Heimat Kelethin im Greater-Faydark-Wald gehört zu den charismatischsten Zonen von *Everquest*. Auf vielen Servern wurde hier auch der Großteil des Handels abgefertigt.

## EVERQUEST 2

**Der zweite Teil der *Everquest*-Reihe sollte eine andere Zielgruppe als der Vorgänger ansprechen – und kam zu einem denkbar ungünstigen Zeitpunkt auf den Markt.**

Es hat schon seinen Grund, dass das *EQ*-Add-on *Omens of War* zur damaligen Zeit bei den Spielern als *Omens of Warcraft* bekannt war. Denn kurz nach der Veröffentlichung des Add-ons erschien neben dem zweiten *Everquest* auch noch Blizzards Straßenfeger. Im Nachhinein war die Entscheidung seitens Sony, mit *EQ2* in den Konkurrenzkampf zu *WoW* zu treten, sicherlich nicht die klügste. Damals jedoch klangen die Rahmendaten nicht so schlecht: Man hatte im MMOG-Sektor den zugkräftigeren Namen, durchs erste *Everquest* bereits eine gewisse Community und schaffte es, auch vor *WoW* auf den Markt zu kommen. Zudem wollte man in etwa die gleiche Zielgruppe bedienen: diejenigen, denen das erste *EQ* zu unnachgiebig war, die ein etwas einsteigerfreundlicheres MMORPG wollten. Die Geschichte ist jedoch bekannt: *Everquest 2* war zum Start relativ unfertig und zwang selbst die schnellsten Rechner in die Knie. *WoW* wiederum war noch leichter zugänglich, bot mehr Solo-Möglichkeiten und schaffte es vor allem, all die *Diablo*- und *Warcraft*-Spieler in das neue Genre zu locken. Das Resultat: Neulinge landeten schnell nach dem *EQ2*-Probemonat in *WoW*, ein weiterer großer Teil kehrte zu *Everquest 1* zurück. *EQ2* war dadurch noch lange kein Reinfall, aber hatte den Kampf um die Genre-Krone bereits nach ein paar Monaten verloren. Mittlerweile ist es auch Free2Play.





größere Zielgruppe für ein derart nischiges Genre interessierte?

### Ein anderer Ansatz

Zwei Dinge waren 1999 typisch für ein MMORPG: eine hohe Einstiegshürde und unerbittliches PvP. *Ultima Online* oder *Meridian 59* (das hierzulande übrigens anfangs von Computec gepublished wurde) erforderten jede Menge Einarbeitung und wurden von sogenannten PKs (= player killer) heimgesucht. Die Aussicht, jederzeit von marodierenden Spielern niedergemetzelt zu werden und dabei womöglich sogar noch seine Ausrüstung an die Rabauken zu verlieren, sprach dementsprechend nur eine relativ kleine Klientel an – daran hat sich bis heute nichts geändert.

*Everquest* jedoch verfolgte einen anderen Ansatz. PvP war nur sehr eingeschränkt möglich und selbst dann mussten beide Parteien dem offenen Kampf irgendwann zugestimmt haben, seine Sachen verlor der unterlegene Spieler dabei auch nicht. Im Vordergrund stand ganz klar der PvE-Aspekt, ganz gleich ob man solo, in einer Gruppe oder gar in einem Raid unterwegs war. Und auch wenn *Everquest* deutlich härter und unnachgiebiger war als heutige MMORPGs, fiel der Einstieg für einigermaßen erfahrene Rollenspieler leicht. Die Steuerung war im Handumdrehen erlernt, die Hotbutton-Leisten kamen mit wenigen Knöpfen aus und die Kämpfe selbst waren eher statisch und setzten daher nicht sonderlich flinke Reflexe voraus. Gemessen am heutigen Standard nennt man das wohl gemächlich. Oder langweilig, je nach Standpunkt. Damals jedoch sorgte dieser Umstand dafür, dass viele Spieler, die vorher vom Genre eher abgeschreckt wurden, dem Spiel eine Chance gaben.

Natürlich machte *EQ* in Sachen Einsteigerfreundlichkeit noch lange nicht alles richtig. Das Tutorial etwa, das den Spieler in die Grundlagen einführen sollte, war zu diesem Zeitpunkt noch nicht direkt in das Spiel integriert. Stattdessen musstet ihr es über eine separate .exe-Datei im Installationsverzeichnis aufrufen. So gut versteckt und zudem mit Bugs und Abstürzen behaftet, nutzte nur ein minimaler Bruchteil der Käufer die Hilfestellung. Erst 2005 implementierte Sony einen zeitgemäßen Tutorial-Dungeon, der direkt nach der Charaktererstellung betreten werden konnte.

### Fordermittel

Die geringe Einstiegshürde erklärt natürlich nicht, warum ein Großteil der Community dem Spiel mindestens bis zum Release von *World of Warcraft* 2005, teilweise aber sogar bis heute die Stange hielt – der Spitzname „Evercrack" kommt ja nicht von irgendwoher. Fragt man heutzutage *Everquest*-Veteranen, was sie so am Spiel faszinierte, was sie dazu bewegt hat, sich Tag für Tag, Monat für Monat, Jahr für





Seit der Free2Play-Umstellung verfügt auch *Everquest* über einen Item-Shop. Dort kauft ihr Starter-Ausrüstung, optische Spielereien oder Housing-Gegenstände genauso wie Charakter-Slots oder -Boosts.





Legt man sich als Nahkämpfer ohne Mercenary heutzutage mit zu vielen Gegnern an, führt das nach wie vor zum Tod – *Everquest* ist zwar leichter geworden, aber beileibe nicht zu leicht.


Die mit dem dritten Add-on eingeführten neuen Charaktermodelle stießen trotz der unbestreitbar deutlich höheren Qualität nicht bei allen Spielern auf Gegenliebe.

Jahr einzuloggen und im Grunde nur immer wieder dasselbe zu tun und nebenbei noch dafür monatlich zu löhnen, werden die meisten wohl sagen, dass es am hohen Anspruch lag, daran, dass man eben nicht, wie heutzutage oft bei der Konkurrenz üblich, halb abwesend durch einen Dungeon rollen konnte.

*EQ* forderte seine Spieler, überforderte sie aber nicht: Raidbosse oder sogar ganze -Zonen waren so designt (und in seltenen Fällen auch verbuggt), dass es mitunter erst ein Add-on später möglich war, sie zu bezwingen – gelohnt hat es sich aufgrund der wirklich gut designten Item-Spirale dann aber immer noch. Dungeons waren Teil der offenen Welt, respawnende Gegner und sogenannte „Trains" – eine Horde Gegner, die andere Spieler verfolgt – inklusive. Apropos Gegner: Die liefen nicht nur ein paar Meter hinterher, sondern grundsätzlich so lange, bis eine Partei tot war oder man die rettende Zonen-Grenze erreicht hatte. Und wo in anderen Spielen der virtuelle Tod nur eine nebensächliche Nichtigkeit ist, tat er in *Everquest* richtig weh: Der Charakter verlor Erfahrungspunkte – und somit gegebenenfalls auch einen Level –, die Leiche mit dem ganzen Hab und Gut blieb am Ort des Ablebens liegen und man durfte nackt zusehen, wie man seinen Krempel wiederbeschaffte. Und nur mit Glück und einem passenden Zauberspruch ist das Alter Ego in der Nähe wieder aufgetaucht. Als Nahkämpfer durfte man meist einen viertel- bis ganzstündigen Gewaltmarsch antreten. Denn: Die Schwertschwinger durften nur in Städten respawnen. Und bis zum dritten bzw. vierten Add-on *Planes of Power* mit seinen Reisefolianten bestand die einzige Schnellreisemöglichkeit darin, einen Druiden oder Wizard anzuhauen, um zu bestimmten Orten in der Spielwelt transportiert zu werden. Erwischte man keinen der Portalmeister, half nur eines: Beine in die Hand, losjoggen und hoffen, dass man nackt von keinem übereifrigen Vieh angegriffen wird. Was übrigens heute unfassbar nervig klingt, fanden die meisten Leute damals gut. Ein Tod mit derart harschen Konsequenzen sorgte für bedachteres, überlegteres Vorgehen und die langen Laufwege verliehen der Spielwelt ein Gefühl von immenser Größe, das erst nach und nach mit späteren Add-ons und ihren Schnellreisemöglichkeiten nachließ.

## EVERQUEST NEXT

**Lang angekündigt, aber mittlerweile wieder mit ungewisser Zukunft: der dritte Teil der *Everquest*-Reihe.**

*Everquest 2* feiert in diesem Jahr ja auch bereits seinen zwölften Geburtstag. Es wird also langsam Zeit für einen offiziellen Nachfolger. Der ist mit *Everquest Next* auch schon seit geraumer Zeit angekündigt und sorgte zuletzt auf der Sony-Online-Entertainment-Messe 2013 für Aufsehen, als die Entwickler um John Smedley mit viel Selbstvertrauen „das größte Sandbox-Spiel aller Zeiten" ankündigten. Zudem überraschten die Macher damit, dass sie das Spiel komplett umgekrempelt hatten. Weg vom klassischen Levelsystem, dafür mit Action-Adventure-Steuerung und neuem comicartigen Look sollte *EQ Next* die nächste Evolutionsstufe der Online-Rollenspiele darstellen. Der Sandbox-Editor-Part des Spiels, *Landmark* genannt, ist sogar seit geraumer Zeit in der Beta spielbar und mit Updates zu *Next* geizten die Entwickler auch lange Zeit nicht. Im Februar 2015 platzte allerdings die Bombe: Sony verkaufte SOE, die Entwickler benannten sich in Daybreak Game Company um, mussten eine nicht näher genannte Anzahl an Leuten entlassen und schweigen sich bisher beharrlich zum Thema *Everquest Next* und zur allgemeinen Zukunft aus. Auch auf unsere Interview-Anfrage bekamen wir keine Rückmeldung.





### Das Miteinander zählt

Würde ein Spieldesigner derartige Design-Ideen heutzutage seinem Chef vorlegen, täte dieser ihn wohl wahlweise auslachen oder feuern. Damals aber sorgte diese raue, feindliche Fantasy-Welt dafür, dass die Community eng zusammenrückte. Grundsätzlich war es so, dass man sich auf einem Server kannte, dass mehr miteinander geredet wurde, als es heute in MMORPGs üblich ist. Gruppen mussten von Hand zusammengestellt werden, Handel funktionierte auch nur über den Chat und das gemächliche Kampftempo mit seinen vielen Pausen lieferte jede Menge Zeit für Plaudereien. So entstanden im Laufe der Jahre Bekannt- und Freundschaften, die selbst den letzten Logout überdauerten und in anderen Spielen fortgeführt wurden. Und wer sich nicht benahm, Mitspieler bepöbelte, cheatete oder Gegenstände klaute, landete schneller auf der schwarzen Liste seines Servers, als er „Sorry" tippen konnte. Da der Großteil des Spiels – High-End-Zonen, Dungeons und Raids – nicht für Einzelspieler designt war, verdarben sich Egoisten somit dauerhaft ihren Spaß und ließen den Schmarrn lieber gleich ganz sein.

Das heißt natürlich nicht, dass es in der Community keinen Stress gab. Im Gegenteil: Gerade im Raidbereich war Drama an der Tagesordnung. Erst während des vierten Add-ons implementierten die Entwickler die erste Raidinstanz – als großes Vorbild für Genreprimus *WoW* und alles, was nach *Everquest* kam. Vorher standen die Bosse einfach in der offenen Welt herum. Und wenn dann zeitgleich zwei Gilden mit jeweils 90 Mann aufkreuzten und dem Drachen die Hucke vollhauen wollten, war Streit vorprogrammiert – mitunter artete dieser Gildenwettkampf so aus, dass Game Master intervenieren und moderieren mussten.

### Gegenwartsbewältigung

Heute allerdings ist *Everquest* schon lange nicht mehr der Marktführer, sondern eher ein Nischentitel. Viel von seiner anfänglichen Rauheit wich modernen Features, die logischerweise der Entwicklung des Genres, der Konkurrenz und auch dem Spielerschwund zuzuschreiben sind. Reisen durch die Spielwelt dauern dank der Reittiere, der bereits erwähnten Folianten und diverser, für jede Klasse freischaltbarer Portal-Zauber und -Gegenstände keine Ewigkeit mehr. Und selbst Klassen wie Rogue oder Berserker, die früher nur mit Müh und Not alleine zurechtkamen, halten heute ordentlich was aus und können dank des Mercenary-Systems mit seinen anheuerbaren Söldnern recht gut solo vorankommen. Mittlerweile ist *EQ* sogar auf ein Free2Play-Modell umgestellt worden, in dessen Item-Shop ihr Starter-Gegenstände oder einen Charakter-Boost auf Stufe 85 (von 105) erstehen könnt.

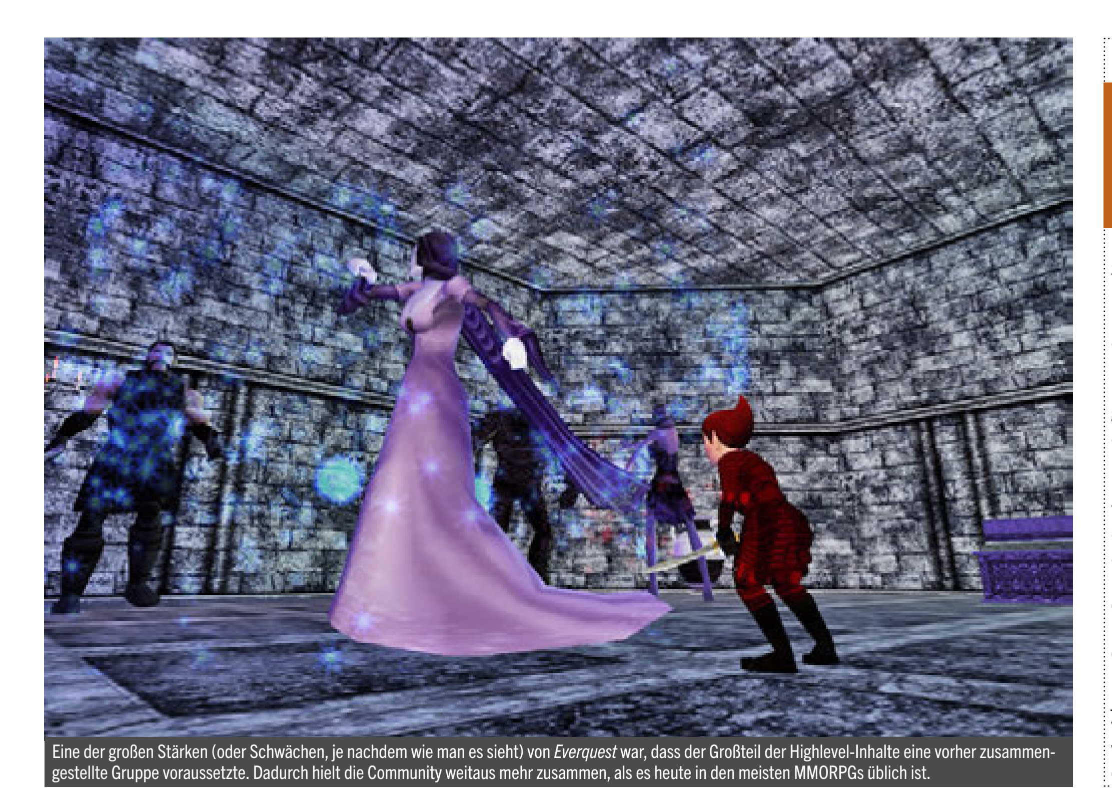
Man könnte also sagen, dass *Everquest* heute – im Jahr seines sechzehnten Bestehens und nach dem kürzlich erfolgten Release des 21sten Add-ons (!) – eines von vielen MMORPGs ist, das sich höchstens noch durch seinen Stil, seine Spielwelt und die nach wie vor vergleichsweise geringe Einsteigerfreundlichkeit von der großen Masse der Online-Rollenspiele abgrenzt. Und wahrscheinlich läge man damit auch gar nicht so falsch, denn neue Spieler zieht der Dino kaum noch an, höchstens nostalgisch werdende Veteranen. Doch täte man damit dem Spiel unrecht, denn wie bereits erwähnt, legte *EQ* den Grundstein für vieles, das heute in Online-Rollenspielen gang und gäbe ist – groß angelegte Raids, Content für kleine Spielergruppen, die Klassenrollen von Tank, Heiler plus DD et cetera. Und diese tragende Rolle kann *Everquest* heute keiner mehr nehmen. ❑

### DER GROSSE EQ-TEST

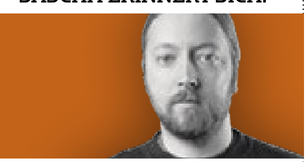
**Einen richtigen Test hatten wir damals nicht und auch unsere PCA-Kollegen widmeten *EQ* anno 1999 nur eine Seite. Hier unsere fünf besten Ausreden:**

- Das Internet wird sich eh nicht durchsetzen!
- MMORPGs werden niemals ein Genre für den Massenmarkt.
- *Counter-Strike* kommt bald raus, ich hab für so einen Quatsch keine Zeit.
- Wir können uns nicht darauf einigen, ob das „Q" groß oder klein geschrieben wird.
- Wir vergeben eine Wertung, wenn das letzte Add-on erschienen ist.


Virtuelles Königreich


Eine der großen Stärken (oder Schwächen, je nachdem wie man es sieht) von *Everquest* war, dass der Großteil der Highlevel-Inhalte eine vorher zusammengestellte Gruppe voraussetzte. Dadurch hielt die Community weitaus mehr zusammen, als es heute in den meisten MMORPGs üblich ist.

### SASCHA ERINNERT SICH:



Die ersten fünf, sechs Jahre *Everquest* zählen zu den schönsten Videospiel-Erinnerungen meines Lebens. Ich weiß nicht mal, ob das nur am Spiel lag oder auch daran, dass Internet und Online-RPGs damals noch etwas Neues waren. Klar, eine gewisse Portion Wahnsinn gehörte damals auch dazu, vor allem als Mitglied einer Raidgilde. Sieben Raidtage in der Woche kannst du halt nur mitmachen, wenn du ein besonders fleißiger oder besonders erfolgloser Student bist. Im Nachhinein überwiegt aber gar nicht mal die Erinnerung an die Raids und Dungeons selbst, sondern an die tollen Leute, die mit mir die Zonen unsicher machten (schönen Gruß an den Wolfsclan an dieser Stelle). Würde man mich also fragen: „Warum bist du jahrelang immer wieder eingeloggt?", würde ich antworten: „Weil ich dort etwas mit Freunden unternehmen konnte, die am anderen Ende der Welt hockten."

Vor 10 Jahren

# März 2005

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben




▶ *Splinter Cell 3*, *World of Warcraft*, *Knights of the Old Republic 2* und *Republic Commando* – von Frühjahrsmüdigkeit war vor zehn Jahren nichts zu spüren.

## Probeschleichen

### Sam Fisher lud zum Sneak-Peek-Event ein.

Während sich Deutschland am Samstag, dem 5. Februar 2005 närrischem Faschingstreiben hingab, streiften sich sechs ausgewählte PC-Games-Leser das digitale Trifokal-Sichtgerät von Superagent Sam Fisher über. Die glücklichen PC-Spieler durften sich in der Redaktion einen Tag lang in der Betaversion von *Splinter Cell 3: Chaos Theory* austoben. Das Fiese dabei war, dass die Teilnehmer im Vorfeld nicht wussten, welches Spiel genau sie denn testen durften. Eben ganz so wie im Kino, wo man sich bei einer Sneak Preview einen Überraschungsfilm ansieht. Mit der Ausgabe 04/2005 hielt damit das Artikelformat Sneak Peek Einzug in die PC Games. Das Format besteht bis heute, wobei wir nach kurzer Zeit dazu übergingen, das für die Leser zu testende Spiel exakt zu benennen. Bei der Vielzahl an Genrevorlieben unter den Spielern hat sich das als effektiver erwiesen, nur so erhalten wir aussagekräftige Statements der Teilnehmer für einen spannenden Artikel.

## Kundenschutz

### Abmahnung für Valve in Sachen *Half-Life 2*

Für einen Präzedenzfall in Sachen Kennzeichnungspflicht auf Spielepackungen sorgte die deutsche Verbraucherschutzzentrale. Gegenstand massiven Kundenärgers war ausgerechnet der heute als wegweisend bezeichnete Shooter *Half-Life 2*. Die Kunden schimpften über die schlecht ausgestattete Packung, das fehlende Handbuch und die fehlende Möglichkeit des Wiederverkaufs. Am schwersten aber wog der Umstand, dass auf der Verpackung nicht ersichtlich war, dass man neben einer Internetverbindung auch zwingend einen gültigen Steam-Account benötige, um *Half-Life 2* spielen zu können. Auch die damals nur in englischer Sprache vorliegenden Nutzungsbedingungen auf Steam waren Gegenstand der Abmahnungsschrift der Verbraucherschutzzentrale. Die Aktion zeigte schließlich Wirkung und Publisher Vivendi verpflichtete sich, die Packungen entsprechend anzupassen.

## Osterhäschen

### Zu Gast bei Hugh Hefner in *Playboy: The Mansion*

Das wohl kurioseste Testmuster in der Ausgabe 04/2005 war zweifelsohne *Playboy: The Mansion*. Darin verkörperte der Spieler den Playboy-Chef Hugh Hefner. In einer spielerischen Mischung aus *Sims 2* und *Singles* bezirzte man Playmates am laufenden Band, um so neckische Foto-Shootings für Hefners Bunny-Magazin zu arrangieren. Hier galt schlicht das Motto: „Sex sells“!

Freiluft-Gymnastikübungen der eher schlüpfrigen Art gehören zum Alltag in Ubisofts Lust- und Lebenssimulation.

**Entwickler:** Cyberlore Studios
**Studionote:** -
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger/Fortgeschrittene
**Mehrspieler (PC/Netz/Internet):** 1/-/-
**USK-Alterseinstufung:** Ab 16 Jahren

**HARDWAREANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

**PRO UND CONTRA**

+ Detailreiche 3D-Grafik
+ Cooler Soundtrack
+ Kurzweilige Kampagne
− Kein allzu hoher Schwierigkeitsgrad
− Schlechte Wegfindung

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

| EINZELSPIELER | | |
|---|---|---|
| 75 | Grafik | Gut (80) |
| | Sound | Gut (84) |
| | Steuerung | Befriedigend (75) |
| | Mehrspieler | – (–) |

# Für die Horde!

## *WoW* startete die EU-Server und Felix machte Überstunden.



Freitag, 11. Februar 2005: Trainee Felix Schütz tapst um 9 Uhr in die Redaktion. Der damals leitende PC-Games-Redakteur Dirk Gooding hockt schon vor dem PC. „Morgen, registrier' deine Version, es geht los", lautet die Begrüßung. Fünf Minuten später ist Felix aufseiten der Horde unterwegs und boxt sich in Rekordzeit durch die Startgebiete. – Die Rede ist natürlich vom Launch der europäischen Server zu Blizzards MMORPG-Hit *World of Warcraft*. Zusammen mit weiteren Kollegen verbrachte die Redaktion sage und schreibe 72 Spielstunden am Stück in Azeroth, um den EU-Onlinerollenspiel-Start akribisch zu dokumentieren. Serverausfälle und Latenzzeiten wurden ebenso festgehalten wie die vielen positiven Eindrücke beim Questen und bei erfolgreich absolvierten Bosskämpfen. Mehr noch, damit sich *WoW*-Spieler in der deutschen Spielversion von Anfang an zurechtfinden konnten, erarbeitete das PC-Games-Team in nächtelangen Sessions einen 20-seitigen Sonderteil mit Tipps zu allen Startregionen sowie detaillierten Stadtkarten. Danach folgten unzählige Sonderhefte zum Thema *World of Warcraft* und schließlich die Geburt unseres Schwestermagazins *PC Games MMORE*, welches auch aktuell immer handfeste Infos zum Blizzard-Meilenstein parat hat.

Felix, heute PC-Games-Redakteur, erinnert sich noch lebhaft an das kräftezehrende *WoW*-Launch-Wochenende und die vielen Stunden, in denen er an den Tipps arbeitete, war es doch sein Einstieg in den turbulenten Redaktionsalltag.




In akribischer Fleißarbeit entstanden Levelkarten zu allen Hauptstädten in *World of Warcraft*.






Startbereit: (v.l.n.r.) Felix Schütz (Trainee), eine Dunkelelfe, Dirk Gooding (ltd. Redakteur) und Jan Friedrichsen (Trainee) erlebten Höhen und Tiefen des europäischen *WoW*-Release-Wochenendes.

# Die Macht war diesen Monat mit uns!

## Mit den Tests zu *Republic Commando* und *KotOR 2* gab es reichlich Futter für *Star Wars*-Fans



**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Lucas Arts
**Studionote:** Gut
**Publisher:** Activision
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
**Mehrspieler (PC/Netz/Internet):** 1/16/16
**USK-Alterseinstufung:** Ab 16 Jahren

**HARDWAREANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

+ Sehr gute KI
+ Einfaches Teammanagement
+ Gelunge Star Wars-Atmosphäre
− Lineares Leveldesign
− Auf Dauer etwas eintönige Kämpfe

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

| EINZELSPIELER | | |
|---|---|---|
| 83 | Grafik | Gut (84) |
| | Sound | Sehr gut (90) |
| | Steuerung | Sehr gut (92) |
| | Mehrspieler | Befriedigend (72) |

**Auf den Spuren der Klonkrieger: *Republic Commando***
Für *Star Wars*-Fans war die Ausgabe 04/2005 ein gefundenes Fressen. Gleich zwei Spiele fanden ihren Weg auf unsere Testsysteme. In dem Taktik-Shooter *Republic Commando* steuerte man ein aus vier Klonkriegern bestehendes Kommando-Team durch spannende Missionen. Besonders die KI-Leistung der Klon-Kollegen überzeugte uns im Test. Daneben sorgten auch die fulminante Soundkulisse und der Original-Soundtrack für ein tolles *Star Wars*-Feeling. Ein paar Schwächen leistete sich *Republic Commando* aber doch: Linear gestrickte Levels, sich oft wiederholende Missionsziele und der eher mäßige Mehrspielermodus sorgten für Abzüge. Dank der vielen Pluspunkte erreichte das insgesamt kurzweilig und spannend geratene Taktik-Vergnügen trotzdem eine sehr gute Spielspaßwertung.

**Epische Fortsetzung: *KotOR 2***
Ja, es hatte zahlreiche Bugs und es fehlten komplette Inhalte. Trotzdem avancierte der *KotOR*-Nachfolger zum Pflichtrollenspiel für *Star Wars*-Fans. Und das verdanken wir hauptsächlich der genialen Atmosphäre, dem gelungenen Spieldesign und den tollen Charakteren im Spiel.




**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Obsidian Studios
**Studionote:** -
**Publisher:** Activision
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
**Mehrspieler (PC/Netz/Internet):** -/-/-
**USK-Alterseinstufung:** Ab 12 Jahren

**HARDWAREANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

+ Lebendige Charaktere, hochwertige Dialoge
+ Verzweigte, schwarzhumorige Quests
+ Zwei mögliche Wege: gut oder böse
+ Umfangreiche, professionelle Sprachausgabe
− Kleine Bugs und KI-Mängel

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

| EINZELSPIELER | | |
|---|---|---|
| 90 | Grafik | Ausreichend (69) |
| | Sound | Gut (88) |
| | Steuerung | Befriedigend (72) |
| | Mehrspieler | (-) |







# Die neue digitale PC Games

Wir haben für euch unser Digitalangebot rund um die PC Games deutlich erweitert. Hier erfahrt ihr, was sich geändert hat, welche Varianten es gibt und was ihr bei der Registrierung für die plattformunabhängige Nutzung der Inhalte beachten müsst.

Wer sich den Weg zum Kiosk sparen möchte, hat nun noch mehr Möglichkeiten, die aktuelle PC-Games-Ausgabe digital zu lesen. Im Gegensatz zur Kiosk-Version gibt es als Bonus wie gewohnt Bildergalerien und Videos. Umständliches Scrollen auf kleinen Geräten wie Smartphones gehört auch der Vergangenheit an, denn ein reiner Text-Lese-Modus schafft hier Abhilfe. Außerdem bietet unsere neue Digitalausgabe (jetzt inklusive der Extended-Extraseiten) eine Volltextsuchfunktion, die sich über alle digital verfügbaren Ausgaben hinweg erstreckt. So findet ihr schnell alle Artikel zu einem gewünschten Titel.

**Was kostet die neue Digitalausgabe der PC Games?**

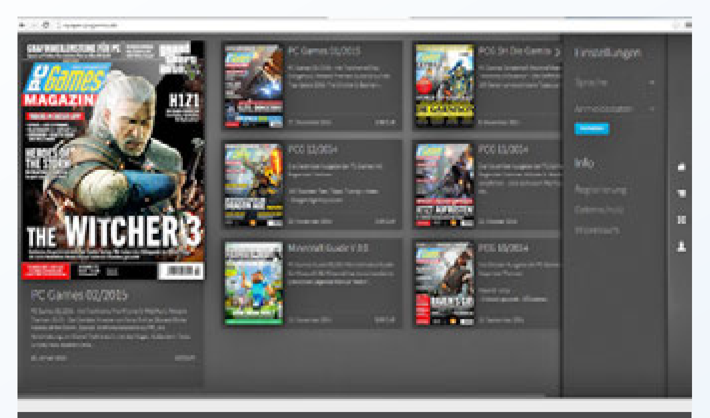
Trotz Zusatzfunktionen wie den Bildergalerien oder den DVD-Videos ist die Digital-Ausgabe der PC Games mit 3,99 Euro genauso günstig wie die Magazin-Ausgabe ohne DVD. Solltet ihr euch für ein Digital-Abo entscheiden, bezahlt ihr sogar nur 3,33 Euro pro Ausgabe. Dabei habt ihr die Wahl, ob ihr bei Apple das Abo für 3 Monate (€ 9,99), 6 Monate (€ 19,99) oder 12 Monate (€ 39,99) abschließt. Wir empfehlen, das Abo direkt über den Verlag abzuschließen (12-Monats-Abo). Bestehende Print-Abonnenten erhalten in unserem Print+Digital-Kombiabo die Digital-Ausgabe für 1 Euro zusätzlich pro Monat.

**Welche Digi-Plattformen gibt es und welche Geräte werden unterstützt?**

PC Games Print / Digital gibt es als App für iOS-Geräte wie das iPhone oder das iPad im App Store. Android-Anwender mit entsprechendem Smartphone oder Tablet können ebenfalls zu unserer App greifen, die es bei Google Play zum Download gibt. Ebenfalls unterstützt wird das Kindle Fire. Falls ihr die Digital-Ausgabe lieber am PC im Browser lesen möchten, könnt ihr unseren ePaper-Service nutzen. Darüber hinaus gibt es PC Games auch via iKiosk, OnlineKiosk oder Pressekatalog. Hierbei handelt es sich allerdings um externe Anbieter, sodass hier die Bonus-Inhalte wie die zusätzlichen Bildergalerien oder Videos nicht enthalten sind. Mehr dazu im Kasten rechts.

Damit ihr eure digitalen PCG-Ausgaben plattformübergreifend lesen könnt, müsst ihr euch unbedingt registrieren. Das funktioniert problemlos über die jeweilige App oder auf der Shop-Seite epaper.pcgames.de!

Nach der Registrierung über den Browser können Kombi-Abo-Kunden hier ihre digitalen Ausgaben freischalten. Kein Abokunde? Dann einfach zurück auf epaper.pcgames.de und einzelne Hefte erwerben.



Auf epaper.pcgames.de könnt ihr nicht nur die monatlichen Ausgaben der PC Games digital erwerben, sondern auch eine Fülle von Sonderheften. Das komplette Computec-Angebot gibt's auf epaper.computec.de.

**Welche Digital- & Print/Digital-Kombi-Abos gibt es im Computec-Shop?**
Interessiert ihr euch nur für das Digital-Abo, bieten wir im Computec-Shop nur ein 1-Jahres-Abo an, während ihr über die PC-Games-Apps oder das ePaper-Angebot auch ein 3-Monats- und ein 6-Monats-Abo abschließen könnt. Möchtet ihr auf die gedruckte PC-Games-Ausgabe nicht verzichten, benötigt das Heft aber auch in digitaler Form, könnt ihr ein Heft/Digital-Kombiabo abschließen. Die digitale Ausgabe kostet dabei für Printabonnenten nur einen Euro mehr pro Ausgabe, ihr könnt aber kein einzelnes Heft für einen Euro kaufen, sondern müsst euer Abo umstellen. Wenn ihr eurer Print-Abo umstellen möchtet, wendet euch bitte an unseren Abo-Dienstleister (E-Mail: computec@dpv.de, Telefon: 0911/99399098). Der Aufpreis wird wie das normale Abo über die bereits gewählte Zahlungsart (Bankeinzug, Kreditkarte, Rechnung) berechnet. Für Neuabonnenten bieten wir entweder die Magazin-Version oder die Extended-Version an. Hier dürft ihr euch auch eine Prämie aussuchen (u. a. Amazon- oder iTunes-Gutschein). Die Abos im Überblick:

- **1-Jahres-Abo PC Games Magazin Digital (€ 39,99)**
- **1-Jahres-Abo PC Games Magazin Heft + Digital (€ 53,00)**
- **1-Jahres-Abo PC Games Extended Heft + Digital (€ 78,90)**

**So registriert ihr euch für Digital-Käufe oder hinterlegt die Daten für euer Print/Digital-Abonnement:**
Bevor ihr das Digital-Angebot voll nutzen könnt, müsst ihr euch neu registrieren (andere Computec-Accounts, zum Beispiel euer pcgames.de-Login sind hier nicht gültig!). Ruft dazu entweder im Browser diese Adresse auf oder klickt in der iOS-, Android- oder Kindle-App rechts oben auf das Symbol mit den drei Linien und wählt den Menüpunkt „Mein Account /Share" – „Registrieren" aus. Falls ihr bereits Digital-Abo-Kunde von Computec-Magazinen seid, könnt ihr direkt nach der Registrierung eure Abo-Nummer und eure Postleitzahl eingeben, um die Ausgaben herunterzuladen.

Nach der erfolgreichen Registrierung müsst ihr euch mit den neuen Zugangsdaten im Browser auf unserer ePaper-Startseite anmelden. Klickt dazu in der rechten Leiste auf das Kopf-Icon und wählt den Menüpunkt „Anmeldedaten" aus. Dort klickt ihr auf den Button „Anmelden" und gebt dann eure E-Mail-Adresse und Passwort ein. Falls ihr eine App nutzt, klickt ihr wieder auf das Symbol mit den drei Linien und wählt ganz oben „Anmeldung" aus. Falls ihr ein falsches Passwort eingebt, bleibt der Anmeldebildschirm weiterhin aktiv. Solltet ihr bereits früher Käufe getätigt haben, lassen sich diese über den App-Menüpunkt „Wiederherstellen" neu laden. Die Option „Wiederherstellen" ist auch erforderlich, wenn ihr zuvor noch eine veraltete Version unserer App installiert hattet.

**Wie kauft man eine Ausgabe, wenn man die Browser-Variante nutzt?**
Wenn ihr eingeloggt seid, wählt ihr einfach auf der ePaper-Startseite die gewünschte Ausgabe aus und klickt auf das Cover, um die kostenlose Leseprobe zu starten. Während ihr darin blättert, erscheint ein Hinweis, dass ihr das Heft per Paypal kaufen könnt. Folgt danach den weiteren Anweisungen!

**Und als App-User?**
Nutzt ihr die App, geht ihr genauso vor und wählt die gewünschte Ausgabe aus. Bei der Leseprobe erscheint ein Button „Ausgabe kaufen". Nun könnt ihr auswählen, ob ihr nur eine Ausgabe kaufen oder ein Digital-Abo abschließen möchtet. Da die Registrierung plattformübergreifend gültig ist und Käufe an euren Account gekoppelt sind, könnt ihr die Digital-Ausgabe auf mehreren Geräten lesen (PC, Tablet, Smartphone). Wir raten allerdings dringend davon ab, eure Zugangsdaten mit anderen Personen zu teilen, da ansonsten eine Sperre des Accounts droht. ❑

## FREIE AUSWAHL: HIER BEKOMMT IHR DIE DIGITALE AUSGABE DER PC GAMES

**Es gibt sieben Möglichkeiten, die PC Games digital zu beziehen. Und nicht jede bietet dieselben Inhalte. Wir geben einen Überblick, was ihr wo in welchem Umfang bekommt – natürlich inklusive praktischer QR-Codes, damit ihr gleich zum entsprechenden Angebot kommt!**

### Erweiterte PDFs

In der kostenlosen App könnt ihr Einzelhefte mit Videos, Galerien und mehr herunterladen, ein Abo abschließen und Leseproben ansehen. Nun für Tablets und Smartphones! Ganz neu: ab sofort ohne Aufpreis inklusive der 16 Extraseiten, die es bislang nur bei der Extended-Printvariante gab! Bei der Browervariante müsst ihr euch in unserem neuen Webshop zuerst registrieren (siehe Erklärung oben). Anschließend könnt ihr Einzelausgaben und Sonderhefte per Paypal kaufen.













### Reine PDF-Varianten

Hierbei handelt es sich um eine reine PDF-Variante der PC Games, ohne zusätzliche Galerien oder Videos. Auf iKiosk könnt ihr die PC Games im Browser und auch in Form einer App lesen. Auf OnlineKiosk und Pressekatalog findet ihr Einzelausgaben und Jahresabo in reiner PDF-Form.









# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
### RAINER ROSSHIRT



„Angeblich soll ja das ‚Internet der Dinge' das nächste große Ding werden und alles, was wir bisher über Technik wussten, in den Schatten stellen. Ich melde an dieser Stelle schon einmal die ersten Zweifel an."

Alltagsgegenstände werden untereinander immer geschwätziger und wir haben mit GSM, UMTS und LTE, WLAN und Bluetooth auch mehr als ausreichend Möglichkeiten dafür geschaffen. Vermeintlich kann man hiermit erreichen, dass sich Technik fast schon intelligent verhält. Wobei hier „intelligent" eindeutig ein Euphemismus ist! Mein Telefon soll angeblich smart sein. Möchte ich mir von ihm den Weg weisen lassen, holt es brav seine Daten von Google Maps und lotst mich zum Ziel. Aber wehe, ich habe „schnellste Route" gewählt. Dann führt mein Weg unweigerlich über eine Autobahn und aus 30 km Strecke können so schon locker 60 werden. Ich kann aber auch „kürzeste Route" wählen. Zum Glück hat mein Auto Allradantrieb und Feldwege schrecken mich nicht. Gelegentliche Kontakte mit grantigen Hofhunden, durch deren Revier mich die Software steuert, sind da viel ärgerlicher. Smarte Wegführung? Fehlanzeige.
Auch der Thermostat an meiner Heizung ist „smart" und ich kann, wenn ich auf einem Feldweg stecken geblieben bin, die Temperatur im Wohnzimmer herunterregeln. Manchmal – nicht immer. Oft kommt keine Verbindung zustande. Nachforschungen meinerseits ergaben, dass mein Router zwar wunderbar routet, aber offenbar eine tiefe Abneigung gegen Thermostate hegt und jegliche Kommunikation mit ihnen verweigert, wenn ich nicht im Haus bin. Bin ich anwesend, ist er kooperativ und alles klappt immer reibungslos. Ich kann also, wenn ich zu Hause bin, via App die Temperatur regeln, auswärts aber nur im Ausnahmefall. Sehr „smart" kommt mir das nicht unbedingt vor.
Die Firma Gillette hat inzwischen einen smarten Nassrasierer in petto. Wird seine Klinge stumpf, braucht Mann nur noch auf der Ladeschale einen Knopf mit der Aufschrift „Order" zu drücken und neue hautschonende Fünffach-Präzisionsklingen sind quasi schon auf dem Weg. Na ja … fast. Sicherheitshalber muss Mann hier noch seine Bestellung am Computer bestätigen. Auf dieses Prozedere zu verzichten und seine Klingen gleich übers Internet zu bestellen, kommt mir smarter vor. Schon von Luna gehört? Das ist die erste smarte Bettdecke! Hier kann man über sein Smartphone die Temperatur des Bettes steuern! Halt – das kenn ich doch irgendwoher! Wahrscheinlich wird Luna mit meinen Thermostaten tuscheln, was dann vermutlich meinem Router nicht passt, der, nur um zu zeigen, dass er in meiner Abwesenheit der Boss ist, den beiden den Kommunikationsweg kappt, was sich die feige Sau nie trauen würde, solange ich anwesend bin, denn ein Rest von Selbsterhaltungstrieb hindert ihn offenbar daran. Ihm ist durchaus bewusst, dass es ihm andernfalls passieren könnte, dass ich in seinem Inneren nachsehe, was da schiefgeht. Und ich würde kein Werkzeug zum Öffnen benutzen! Und was lerne ich aus all dem? Technik kann so „smart" sein, wie sie will. Irgendwo hängt immer ein hinterhältiges Bauteil in der Kette, das dich hasst.

## KI

„bioethische Dimension"

*Hallo liebe PC-Games!*

*Ich habe einen möglichen Themenvorschlag für euch. Computerspiele werden immer komplexer und KI-Algorithmen immer differenzierter. Gerade als ich über dieses Thema nachdachte, traf mich wie der Schlag eine Werbung von Die Sims 4: „Echte Emotionen!" Einen kurzen Moment lang war ich geschockt, bis ich begriffen habe, dass die Werber wohl einfach nicht genau verstanden haben, welche bioethische Dimension hinter dieser Werbeaussage stehen könnte, wenn man sie wörtlich nehmen würde.*

*Ich möchte euch vorschlagen, dass ihr künstliches Bewusstsein in Computerspielen mal als Thema aufgreift. Ab wann ist eine KI-Figur komplex genug, um echte subjektive Erlebnisse haben zu können? Also Leid, Glück usw. erleben zu können? Ab wann haben NSCs moralische Rechte? Und wie geht die Gesellschaft dann damit um? Stellt euch vor, die Sims hätten *wirklich* echte Gefühle. Ab wann wird das realistisch und woran erkennen wir es?*

*Herzliche Grüße, Robert Fies*

Sie werfen hier eine hochinteressante Frage auf, mit der man allerdings nicht nur ein paar Seiten in einem Magazin befüllen könnte,

### WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?**

Vormonat: Seltsamerweise hat unseren Meister Eder niemand erkannt und der Preis bleibt im Pott.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

## E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

sondern mehrere Bücher und ein paar wissenschaftliche Abhandlungen. Ich habe keine Ahnung, wie alt Sie sind, aber ich gehe davon aus, dass weder zu Ihren noch zu meinen Lebzeiten diese Thematik akuter Klärung bedarf. Mein Smartphone, das immer noch dümmlicher als jeder Hundewelpe ist, spricht da eine überaus deutliche Sprache.

Und was hilft uns künstliche Intelligenz, wenn es an natürlicher mangelt? Nichtsdestotrotz ist es dennoch ein faszinierendes Thema, mit dem man sich hervorragend die Zeit vertreiben kann, welches aber mit der Realität weniger zu tun hat als ein funktionierender Flughafen in Berlin.

# Schwärmerei



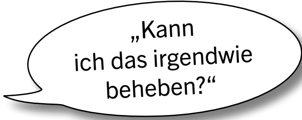

*Hallo Rainer,*

*woran hat Kollege Schütz beim Schreiben des Witcher-3-Artikels nur gedacht? „Die hübsche Fauna sorgt für Stimmung, da hoppeln etwa Hasen umher, Vögelschwärme ziehen am Himmel vorbei und Ziegen blöken zufrieden aus dem Unterholz.“ Die Vögelschwärme sind ein klassischer Horn (des Monats) in bester Tradition des „Erfinders“ dieses Preises. Leider kriege ich die Bilder nicht mehr aus dem Kopf, weswegen die Ziegen zufrieden blöken könnten.*

*Gomorrhische Grüße: Dietrich*

Nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler. Und an diesem Tag hatten Kollege Schütz und das Lektorat offenbar eine Menge Arbeit. Ich finde solch einen Fehler jedoch entschuldbar für die betreffenden Kollegen. Nicht verzeihlich finde ich es jedoch, dass mir jetzt dank deiner E-Mail die Bilder von zufrieden blökenden Ziegen und … äh … schwärmenden Vögeln nicht mehr aus dem Kopf gehen wollen. Meiner Meinung nach wären sie in deinem Kopf ausreichend vertreten gewesen. Und was im Kopf von Felix vorging, will ich gar nicht wissen. *Notiz an mich selbst*: Nicht in Bildern denken. Um Himmels Willen nicht in Bildern denken.

# Eingeloggt




*Ich bin in der app eingeloggt kann aber keine beiträge verfassen oder komentieren. Hab mich schon ein und ausgelogt nütz nichts. Kann ich das irgendwie beheben?*

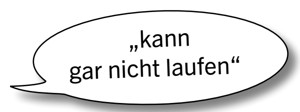
*Fabian Burri*

*Von meinem iPhone gesendet*

Jetzt bringst du etwas durcheinander. Die App ist quasi die digitale Form unserer Zeitschrift. Hier kannst du nur Beiträge kommentieren, indem du auf den Seitenrand kritzelst. Genauso geht es übrigens auch auf deinem iPhone, wenn du für deine Kommentare einen wasserfesten Filzstift verwendest. Allerdings ist hier der Platz für eigene Texte denkbar gering, weswegen ich zu einem iPad raten würde. Nimm kein iPad Mini, sonst wird deine Schrift schnell unleserlich.

Wenn du vom Verfassen eigener Beiträge und Kommentare nicht genug bekommen kannst, würde ich dir die Verwendung unserer altmodischen Webseite ans Herz legen, wo dergleichen ausdrücklich vorgesehen ist. Übrigens verfügt auch das iPhone über eine Rechtschreibkorrektur!

# Lauffähig




*Guten Tag,*

*ich muss mich mal bei ihnen über die Vollversion in ihren Heft von Beschweren, Diese Vollversion ist nicht lauffähig ich habe schon alles versucht, sie kann gar nicht laufen! ich bin sehr enttäuscht von ihren Heft, ich werde es mir bestimmt nicht wieder kaufen.*

*Mfg Gordon Richter*

Es tut mir sehr leid, dass Sie mit unserem Produkt unzufrieden sind. Es wären zwar einige Details hilfreich gewesen, um Ihnen qualifizierte Hilfestellung zu geben, aber Sie haben natürlich Recht – es macht ohne viel mehr Spaß. Warum die Vollversion bei Ihnen nicht lauffähig ist, kann ich Ihnen (siehe oben) leider nicht sagen. Aber ich kann Ihnen versichern, dass sie durchaus laufen kann. Vielleicht haben Sie sie nur erschreckt? Geben Sie der VV einfach ein paar Stunden Zeit zur Eingewöhnung. Wenn Sie unbeobachtet ist, wird sie vermutlich dann bald laufen.

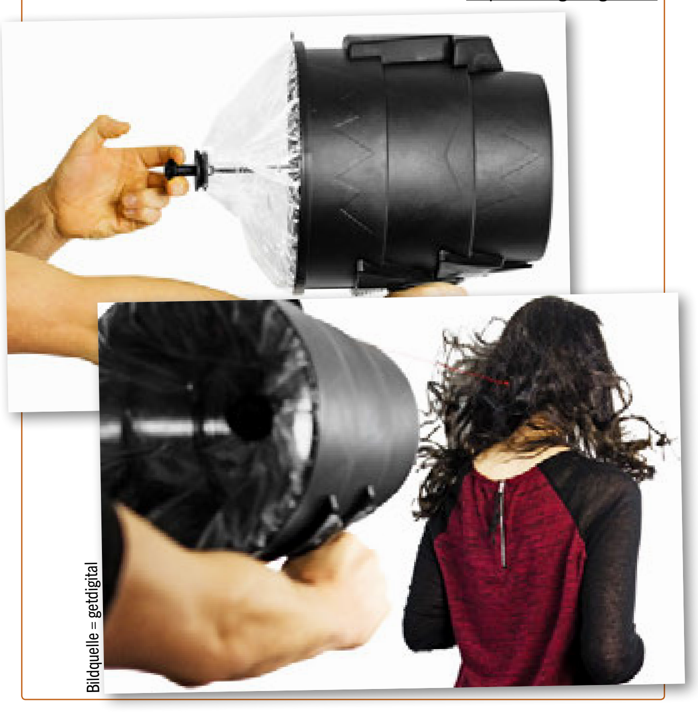
**ROSSI SHOPPT**

**Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

## Laser Airzooka

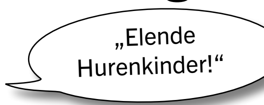
Für knapp 20 Euro erhält man eine Art Eimer mit Griff, hinten mit Folie und Gummiband. Mit dieser Vorrichtung kann man erstaunlich kräftige, kurze Luftstöße erzeugen, die beim Getroffenen für einen heftigen Schreckmoment sorgen. Neu daran ist, dass die Airzooka jetzt mit einer Laser-Zielvorrichtung geliefert wird, mit der das Zielen nicht mehr nur Glückssache ist. Wer braucht so etwas? Eigentlich niemand. Dennoch war in einem Büro mit vier erwachsenen Männern eine Stunde lang kein geregelter Arbeitsablauf möglich. Man sollte nicht für möglich halten, wie viel Spaß man mit Luft haben kann!

http://www.getdigital.de



Bildquelle = getdigital

# Werbung




*Wenn ich auf eurer Seite nur den Artikel lesen will, dann will ich auch nicht mit eurer Zwangswerbung bombardiert werden. Elende Hurenkinder!*

Dass wir dir die Werbung auf freundliche Weise nahebringen, hat einen ganz einfachen Grund. Wir bekommen Geld dafür! Das mag sich jetzt abgedroschen anhören, aber ohne muntere Bewegungen von Zahlen auf Konten würde es diese Seite schlicht nicht geben. Entgegen anderslautenden Gerüchten erstellen wir unseren Internetauftritt keineswegs aus Jux und Tollerei, sondern weil wir alle Miete zahlen müssen, wobei wir wieder bei der munteren Bewegung von Zahlen auf Konten wären. Eine Alternative wäre es natürlich, pcgames.de kostenpflichtig zu machen. Ich bin mir jedoch sicher, dass diese Lösung seitens unserer Leser keine Freunde finden wird. Ganz auf Geld zu verzichten, würde unsere Geschäftsleitung und letztlich auch uns unglücklich machen.

Deiner Grußformel kann ich entnehmen, dass sich deine Eltern bei der Erziehung keine sonderliche Mühe gegeben haben oder du eigene Erfahrungen auf andere überträgst, was es auch nicht erfreulicher macht.

## Problem

„bin völlig unzufrieden“

*hallo habe mir das scheis spiehl gekauft habe es installiert aber es geht nicht bin föllig unzufrieden werde mir nie weider von euch etwas kaufen*

*mfg fritz*

Wenn Sie mit Ihrem Computer genauso sorgfältig umgehen wie mit Ihrer Sprache, wundert es mich kein bisschen, dass irgendein Spiel aus irgendeinem Grund nicht funktionieren will. Ich bin eher erstaunt ob der Tatsache, dass es Ihnen gelang, eine E-Mail an eine existente Adresse abzusenden, bin mir aber keineswegs sicher, ob sie wirklich an mich gehen sollte.

## App

„Wie heißt diese App?“

*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*vielen Dank für die Antwort vom 05.03. Habe gar nicht gewusst, dass es auch eine Mobile App für die PC Games gibt. Wie heißt diese App? In meinem Fall wäre das System iOS.*

*Mit freundlichen Grüßen*

*Aaron*

*Von meinem iPhone gesendet*

Um Sie zu verwirren, haben wir extra dafür gesorgt, dass die App der PC Games nur gefunden werden kann, wenn Sie nach dem Begriff „PC Games“ suchen.

## Youtube

„hoffe auf original“

*Hallo Leute hier spricht der Satan*

*Ich bin richtig gütschi im kopf und das zeigt auch mein channel youtube, den jeder mal auscheqgen wenn link nicht veröffentlicht dislike HIER DAS MEISTERWERK hoffe auf original qual oder normaler leserbrief und ich sag ciao ciao ciao und hals nase, canickel*

Ich habe für deine E-Mail nur zwei Erklärungen. Entweder hast du dein Ritalin, welches dir vom Arzt verschrieben wurde, nicht genommen, oder du besorgst dir Ritalin kiloweise selbst am Schwarzmarkt. Ich bin mir wirklich nicht sicher, ob ich dein Schreiben nicht an die Drogenfahndung weiterleiten sollte.

Übrigens hoffe auch ich auf einen normalen Leserbrief.

## Registration

„ich habe mich registriert“

*Hallo,*

*ich habe mich registriert bei den käufen nicht registriert und ich kann mich auch nicht registrieren. Das habe ich alles versucht. Ich würde gerne eine Lösung finden.*

*Mfg stephanie*

Liebe Stephanie, wenn ich deine E-Mail richtig verstanden habe, hast du dich registriert, nicht registriert und kannst dich auch nicht registrieren. Ja, so seid ihr Frauen. Ihr verwirrt mich und mir fehlen die richtigen Worte. Geh am besten auf Nummer Sicher und schicke mir einen Screenshot.

## Kochen

„habe es bereut“

*Hallo Rainer,*

*Danke für die leckeren Rezepte! Habe fettarmen Yoghurt benutzt und es bereut. Hast du auch mal leckere Rezepte für die schlanke Linie? Vegan wäre auch nice.*

*Mfg ben*

Es hat schon einen Grund, warum ich nichts von fettarmem Joghurt geschrieben habe. Damit schmeckt es nämlich nicht. Fett ist und bleibt ein Geschmacksträger – ohne wird es eben fad oder wie wir in Bayern es zu umschreiben pflegen „a laare Hosn“. Wobei wir auch schon bei deiner Frage wären: Wer nach Rezepten für die schlanke Linie sucht, ist bei Frauenzeitschriften besser aufgehoben. Meine Rezepte sollen schmecken und leicht zuzubereiten sein. Wer dabei dennoch schlank bleiben möchte, halbiert einfach die Menge. Okay, bei manchen meiner Rezepte wäre eine Viertelportion noch der Tod jeglicher Diät. Lieber weniger, aber dafür wohlschmeckend. Das erscheint mir auch sinnvoller als an einem zitronigen Salatblatt oder an warmer Pappe zu knabbern. Und die Frage nach „vegan“ mag ich nicht einmal einer Antwort würdigen.



### LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.




Im Haus von Euline geht Merkwürdiges vor.



Eike zwischen PC Games und Polarlicht.



Martin mit viel zu wenig Hubraum, aber dafür unter der Sonne Thailands.

# Rossis Speisekammer

## Heute: Toastmuffins

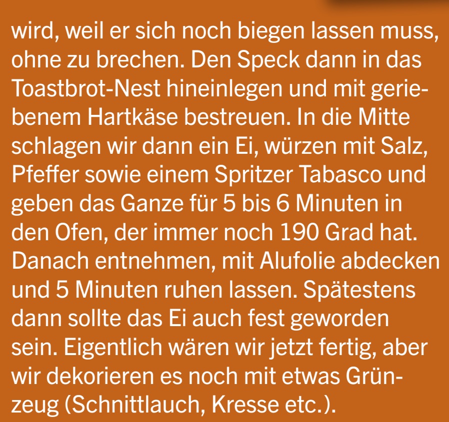


### Wir brauchen (pro Stück):

- Muffinform
- 1 Scheibe Toastbrot
- 2 Streifen Speck in Scheiben
- Butter
- Hartkäse (Parmesan, Grana Padano o. Ä.)
- ein Ei

Von Carsten habe ich ein Rezept für ein perfektes Frühstück bekommen, das ich euch nicht vorenthalten will. Man braucht dazu allerdings eine Muffinform, die es aber für wenig Geld zu kaufen gibt.

Das Toastbrot walzen wir mit einem Nudelholz platt, fetten die Muffinform ein und drücken das Brot in die Form. Mit etwas zerlassener Butter nochmals von innen einpinseln und für 5 Minuten ab damit in den auf 190 Grad vorgeheizten Backofen. Den Speck braten wir in der Pfanne an. Darauf achten, dass er nicht knusprig wird, weil er sich noch biegen lassen muss, ohne zu brechen. Den Speck dann in das Toastbrot-Nest hineinlegen und mit geriebenem Hartkäse bestreuen. In die Mitte schlagen wir dann ein Ei, würzen mit Salz, Pfeffer sowie einem Spritzer Tabasco und geben das Ganze für 5 bis 6 Minuten in den Ofen, der immer noch 190 Grad hat. Danach entnehmen, mit Alufolie abdecken und 5 Minuten ruhen lassen. Spätestens dann sollte das Ei auch fest geworden sein. Eigentlich wären wir jetzt fertig, aber wir dekorieren es noch mit etwas Grünzeug (Schnittlauch, Kresse etc.).



Die meisten Muffinformen haben 12 Plätze, die man eigentlich nie alle benötigt. In die leeren Töpfchen gebe ich zusammen mit etwas Butter je ein Tomatenviertel oder eine Peperoni, die mitgebacken werden und eine herrliche Beilage dazu ergeben.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

HYPERX

# CLOUD II

PRO-GAMING-HEADSET

HYPERX

## HÖRE, WAS DIR ENTGANGEN IST.

HyperX® Cloud II besitzt eine neu entwickelte Audio-Steuerbox, die auch als USB-Soundkarte dient. Sie verstärkt das Audio- und Stimmsignal für ein perfektes Hi-Fi-Spielerlebnis. Orte Deine Gegner im Spiel und schlag zu, bevor sie überhaupt wissen, was passiert.
Dieses Headset der nächsten Generation erzeugt virtuellen 7.1-Surround-Sound mit einer Räumlichkeit und Tiefe, die Dein Spiel-, Film- oder Musikerlebnis vollkommen machen. Und all das erhältst Du mit reinem Hardware-Plug-and-Play ohne Treiberinstallation.
HyperX Cloud II verfügt über ein digital verbessertes Mikrofon mit Rauschunterdrückung sowie automatischer Pegelsteuerung und Hallunterdrückung durch die USB-Soundkarte.

So kannst Du Dich bei intensiven Kämpfen auf eine optimale Teamkommunikation und Stimmwiedergabe verlassen.

- Hochwertige Audio-Steuerbox mit integrierter DSP-Soundkarte
- Virtueller 7.1-Surround-Sound
- Digital optimiertes Mikrofon mit Rauschunterdrückung
- TeamSpeak zertifiziert und für Skype und andere führende Chatprogramme optimiert
- für PC und Mac als auch für PS4 und XBOX ONE
- 53-mm-Treiber für reinen Hi-Fi-Klang
- in **Gun Metal** oder **Schwarz/Rot** erhältlich



99,90

KH#V2D / KH#V2E










ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de




## LG 24GM77-B.AEUZ

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar • Pivot
- Energieklasse: B • 1x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DL-DVI-D (HDCP), 2+1x USB 3.0

V5LK86







## ASUS Z97-A/U3.1

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR3-RAM
- 1x M.2, 1x SATAe, 4x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GWEA83







## Intel® Core™ i7-5820K

- Sockel-2011-3-Prozessor • Haswell-E
- 6x 3.300 MHz Kerntakt • 1,5 MB Level-2-Cache
- 15 MB SmartCache

HM7I23




## Acer S277HKwmidpp

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dyn.) • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • Energieklasse: C
- DisplayPort, Mini-DisplayPort, HDMI 2.0, DVI-D (HDCP), Audio

V6LA0016




## ASUS GL771JM-T7143

- 43,9 cm (17,3") • Full-HD LED TFT, (1.920x1.080)
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,5 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 860M 4GB VRAM
- USB 3.0 • Microsoft® Windows® 8.1 64 Bit (OEM)

PL8A6Q




## Samsung MZ-75E500B 500 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-75E500B"
- 500 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 98.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJM4I




## Transcend SSD370 2,5" 512 GB

- Solid-State-Drive • „TS512GSSD370"
- 512 GB Kapazität • 570 MB/s lesen
- 470 MB/s schreiben • TS6500 • 75.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform
- inkl. 3,5" Montagekit

IMJM3V




## ADATA SP920 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • „ASP920SS3-256GM-C"
- 256 GB Kapazität
- max. Lesen: 560 MB/s
- max. Schreiben: 360 MB/s

IMIMVU




## Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX316C9SRK2/8
- Timing: 9-9-9-35
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JT




## Alpenföhn Alptunnel

- Festplattenkühler • Alptunnel
- für eine 3,5"-Festplatte
- 4-fach entkoppelte Montageelemente
- Korpus aus eloxiertem Aluminium
- schnellerer Wärmeübergang durch Wärmeleitfolie

AZZ#93




## Thermaltake Core X9

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte int.: 6x 2,5"/3,5", 1x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 4x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis E-ATX-Bauform

TQXTCN




## Corsair CS550M 550W

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92 % • 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x Lüfter
- ATX12V 2.2, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.9x, ATX12V 2.3

TN5V6C00




## Aerocool GT-RS BK EDITION

- Midi-Tower inkl. einem Lüfter
- Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRZ004








## Speicherbedarf von PC-Spielen

Seite 102 Der Hauptspeicher hat bei Spielen großen Einfluss auf die Performance. Wir zeigen, ab wie viel Gigabyte es flüssig läuft.

## Virtueller Rennsport macht Laune



Frank Stöwer

Nachdem ich bei *Assetto Corsa* die ersten Runden auf der bis vor Kurzem nur als Mod verfügbaren virtuellen Nordschleife des Nürburgrings drehte, hat mich das Rennfieber gepackt. Zum einen schafft es das auf einer Fahrsimulations-Engine aufgebaute *Assetto Corsa*, die Fahrphysik und das Handling der dort verfügbaren PS-Boliden absolut realitätsnah rüberzubringen. Zum anderen wird die von mir vor einigen Monaten getestete Fanatec-Clubsport-Profi-Peripherie (Wheelbase, Pedals V2 sowie das Porsche-918-RSR-Lenkrad) bestens unterstützt, sodass sich die oft zitierte Immersion beim Pilotieren der sehr detailreich dargestellten Polygonkarossen auch voll einstellte. Die Basis mit ihren kräftigen Motoren für das Force-Feedback und Vibration, die Replik des motorsporttauglichen Porsche-Leder-Volants sowie eine Pedalerie, die mit ihren Einstellmöglichkeiten für eine optimale Gas-Bremse-Dosierung sorgt, das alles vermittelte mir das Gefühl, einen echten Ruf Yellowbird oder Ferrari La Ferrari zu steuern. Dazu kommt, dass Kunos Simulationi den Titel vorerst für die Plattform PC entwickelt hat, sodass sich mit einem halbwegs potenten Rechner dank konstanter Frameraten von rund 90 Fps auch richtiges Geschwindigkeitsgefühl einstellt. Ob dieser Spaß am virtuellen Rennsport auch bei dem zusätzlich für die Konsole verfügbaren *Project Cars* aufkommen wird, bleibt abzuwarten.

## PC-Games Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel ohne Ruckler und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Rechnern aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 697,-

Seite: 96



MITTELKLASSE-PC

€ 1.152,-

Seite: 97



HIGH-END-PC

€ 2.091,-

Seite: 100

# EINSTEIGER-PC

Für die volle Detailpracht in aktuellen Titeln reicht die Leistung des Einsteigermodells nicht. Eine gute Optik bei ruckelfreiem Spielspaß ist aber garantiert.

€ 697,-

## CPU



**Hersteller/Modell:** ....... AMD FX-6350 + AMD Boxed-Kühler
**Kerne/Taktung:** ......... 6 Kerne/3,9 GHz (Turbo 4,2 GHz)
**Preis:** ................. **114 Euro**

**ALTERNATIVE**

Intels Einsteiger-CPUs, die bei der Leistung mit AMDs günstigen FX 6350 mithalten können, sind rar und vor allem nur bei Intels i3-Serie mit zwei physischen und zwei virtuellen Kernen (SMT) zu finden. Hier wäre der **Core i3-4160** (**2 Kerne** + **SMT, 3,6 GHz**) mit Intel-Boxed-Kühler für **110 Euro** eine Empfehlung.

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** ....... MSI R9 270 Gaming 2G
**Chip-/Speichertakt:** .....975/2.800 GHz
**Speicher/Preis:** ........2 Gigabyte GDDR5/**163 Euro**

**ALTERNATIVE**

Wer bei der Grafikkarte einer Geforce den Vorzug gibt, wird auch bei MSI fündig: Die **MSI GTX 750 Ti Gaming** (**1.084/2.700, 2 GB GDDR5**) für **144 Euro** ist günstiger als die **R9 270**, dafür aber auch etwas langsamer. Für MSIs GTX 750 Ti spricht ihr Übertaktungspotenzial und ihr geringes Arbeitsgeräusch.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** ......... Gigabyte GA-970A-DS3P
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel AM3+ (970)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR3, x16 (2), x1 (3), PCI (2), 6x SATA3 6 Gb/s/**61 Euro**

**ALTERNATIVE**

Der FX-6350 hat auf jeden Fall noch Übertaktungspotenzial. Dann benötigt ihr jedoch neben einem leistungfähigeren CPU-Kühler auch eine Platine mit vielen OC-Optionen im UEFI wie das **Asus MSA97 R2.0** für **82 Euro**. Entscheidet ihr euch für den **Core i3-4160** als Rechenzentrale eures PCs, wäre das **Gigabyte GA-H97-D3H** für **92 Euro** eine gute Wahl. Die Platine ist nicht unbedingt günstig, bietet aber eine gelungene Ausstattung.

## RAM




**Hersteller/Modell:** ....Corsair Vengeance Pro (blau) (CMY8GX3M2A1866C9B)
**Kapazität/Standard:** ..2x 4 GByte/DDR3-1866
**Timings/Preis:** .......9-10-9-27/**79 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** .......Toshiba DT01ACA200/Crucial BX100 (CT120BX100SSD1)
**Anschluss/Kapazität:** .....SATA3 6Gb/s/2.000 GByte/120 GByte
**U pro Min./Preis:** ........7.200/-/**69 Euro/59 Euro**

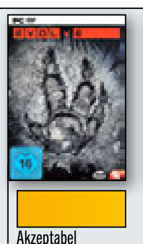
## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Antec P100, nicht gedämmt, 2x 120-mm-Lüfter vorinstalliert (**70 Euro**)
**Netzteil:** .. Corsair CS550M (516 W) (**70 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)



## FÜR PREISBEWUSSTE SPIELER

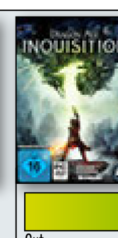
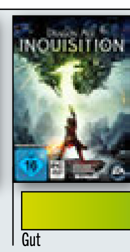
- ⊟ Der Koop-Shooter *Evolve* läuft nur mit reduzierter Grafikpracht in 1080p ruckelfrei.
- ⊟ Bei *Total War: Attila* müsst ihr zugunsten der Performance in 1080p auf Details verzichten.
- ⊞ Dank Mantle-API könnt ihr *Dragon Age: Inquisition* fast mit optimaler Optik genießen.




Akzeptabel




Akzeptabel


Gut



Günstig, leise und auf dem Leistungsniveau der GTX 750 Ti: die Powercolor R7 265 Turbo OC Duo.

## TIPP FÜR SPARFÜCHSE: POWERCOLOR R7 265 TURBO DUO OC

**Im Einsteiger-Segment gibt es neben der hier empfohlenen R9 270 noch andere Grafikkarten mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, zum Beispiel die R7 265.**

Im Preisbereich um 150 finden sich neben der R9 270 weitere spieletaugliche Einsteigerkarten. Da wäre beispielsweise die Powercolor R7 265 Turbo Duo OC, die aktuell für 141 Euro zu haben ist. Die liefert eine solide Leistung auf Niveau der GTX 750 Ti, muss sichaber in der Disziplin Fps/Euro der R9 270 geschlagen geben. Obwohl Powercolor bei R7 265 Turbo Duo OC den Boost zumindest theoretisch von 925 auf 955 MHz gesteigert hat, kann die Karte diese Frequenz nicht halten und springt nach einer Aufheizperiode in den meisten Spielen zwischen 930 (Basistakt) und 955 MHz hin und her. Um den Takt zu stabilisieren, solltet ihr im Catalyst Control Center das Powertune-Limit auf +20 Prozent setzen, dann sind Taktraten von 1.150/3.100 (GPU/Speicher) möglich. Der Kühler der Karte, der über zwei Radiallüfter verfügt, erledigt seine Aufgabe gut, aber nicht perfekt. Im Leerlauf ist eine Lautheit von 0,5 Sone zu verzeichnen, unter Last schlimmstenfalls 2,5 Sone.



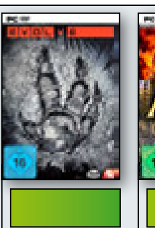
# MITTELKLASSE-PC

Auf die grafischen Finessen aktueller Titel braucht ihr mit diesem PC nicht verzichten. Lediglich MSAA sollte ausgeschaltet bleiben.




## SPIELEN MIT ALLEN DETAILS

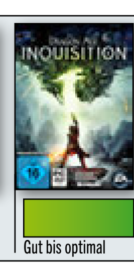
- *Evolve* ist mit leichter Reduktion der Texturqualität, aber ansonsten mit allen Details spielbar.
- Bei *Total War: Attila* müsst ihr in 1080p auf kein Detail, MSAA ausgenommen, verzichten.
- Mit Ausnahme von MSAA könnt ihr bei *Dragon Age: Inquisition* alle Details einschalten.



Gut bis optimal




Gut bis optimal




Gut bis optimal



Der neue Silikon-Motion-Controller der Crucial BX100 muss per Wärmeleitpad gekühlt werden.

## CRUCIAL BX100 (500 GB): SSD MIT PREIS-LEISTUNGS-POTENZIAL

**Mit den SSDs der neuen BX100-Reihe will Hersteller Crucial die 40-Cent-pro-Gigabyte-Grenze unterbieten. Damit könnten die BX100-Modelle zum Spartipp werden.**

Bei den BX100-SSDs verwendet Crucial nicht mehr wie noch bei den Vorgängern der MX100-Modellreihe den Marvell-Controller. Auf der Platine der BX100-Serie, welche mit den Kapazitäten 120, 250, 500 und 1.000 GByte angeboten wird, ist stattdessen ein Chip der Firma Silicon Motion verbaut. Den findet man sonst bei günstigen SSDs oder USB-Sticks. Somit eignet sich die für unseren Mittelklasse-PC (siehe rechts) empfohlene **BX100** mit **500 GByte Kapazit** (**ca. 171 Euro**) für preisbewusste Spieler, die bei ihren SDDs keinen besonderen Wert auf Spitzenleistung legen. Mit einer Zeit von 72 Sekunden für unseren aus insgesamt 50.000 Dateien mit einer Gesamtkapazität von 10 GByte bestehenden Kopiertest, 75.000 IOPS sowie einer Haltbarkeit von 1.500.000 Stunden/72 TByte liegt die **BX100** (**500 GB**) aber auf dem marktüblichen Leistungsniveau. Auch eine Leistungsaufnahme von 0,4 Watt/4,1 Watt (Leerlauf/Schreiben) ist durchschnittlich.

## CPU




**Hersteller/Modell:** ....... Intel Core i5-4460 + ...................... EKL Alpenföhn Brocken Eco
**Kerne/Taktung:** ........ 4 Kerne/3,2 GHz (Turbo 3,4 GHz)
**Preis:** ................ **171 Euro** + **28 Euro**

**ALTERNATIVE**

Eine AMD-CPU, die bei der Leistung mit dem **Core i5-4460** gleichzieht, ist der **AMD FX-9370** (**4,4 GHz, Turbo: 4,7 GHz – 4m/8t**) für **181 Euro**. Zu diesem Preis kommen dann noch **28 Euro** für den **EKL Alpenföhn Brocken Eco** dazu, da für das hohe TDP von 220 Watt der Boxed-Kühler nur begrenzt ausreicht.

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** ....... Giagbyte GTX 960 G1 Gaming
**Chip-/Speichertakt:** ..... 1.241/3.506 GHz
**Speicher/Preis:** ........ 2 Gigabyte GDDR5/**224 Euro**

**ALTERNATIVE**

**AMDs R9 280** mit 3 GB Grafikspeicher ist wie die **MSI R9 280 Gaming 3G** (Preis: 223 Euro) im Mittel mehrerer Spiele-Benchmarks zwar schneller als die empfohlene GTX 960. Dafür zeigt Nvidias Mittelklassemodell unter anderem bei den Physx-Berechnungen (GPU-Physik) seine Stärken (siehe nächste Seite).

## MAINBOARD

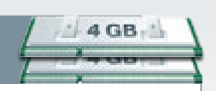


**Hersteller/Modell:** ......... MSI Z97S SLI Krait Edition
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 1150 (Z97S)
**Zahl Steckplätze/Preis:** ..... 4x DDR3, x16 (2), x1 (3), PCI (2), M.2-Schnittst./**111 Euro**

**ALTERNATIVE**

Entscheidet ihr euch für den **AMD FX-9370** anstelle des **Core i5-4460**, benötigt ihr eine passende **AM3+**-Platine. Hier bietet das **Asrock 990FX Killer** (**129 Euro**) eine sehr gute Ausstattung inklusive M.2-Schnittstelle zu einem relativ niedrigen Preis.

## RAM




**Hersteller/Modell:** .... Crucial Ballistix Tactical (BLT2CP8G3D1869DT1TX0EU)
**Kapazität/Standard:** .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-1866
**Timings/Preis:** ....... 9-9-9-27/**133 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** ...... Crucial BX100 ...................... (CT500BX100SSD1/ ...................... Toshiba DT01ACA300
**Anschluss/Kapazität:** .... SATA3 6Gb/s/512 GByte/3.000 GByte
**U pro Min./Preis:** ....... -/7.200/**171 Euro**/**87 Euro**

**ALTERNATIVE**

Die **Crucial BX100** mit einem **TByte Kapazität** ist mit einem Preis von **366 Euro** mehr als doppelt so teuer wie die empfohlene Variante mit **500 GByte**. Wer mehr Speicherplatz für seine Spielesammlung benötigt, sollte eine HDD mit **4 Terabyte Kapazität** wie die Hitachi Deskstar HDS724040ALE640 wählen.

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** .. Nanoxia Deep Silence 5 Rev. B, schallgedämmt, drei 140-mm-Lüfter inkl. (**100 Euro**)
**Netzteil:** .. Be quiet Straight Power 10 700W CM (**115 Euro**)
**Laufwerk:** . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

# Geforce GTX 960 im Fokus

Von: Carsten Spille

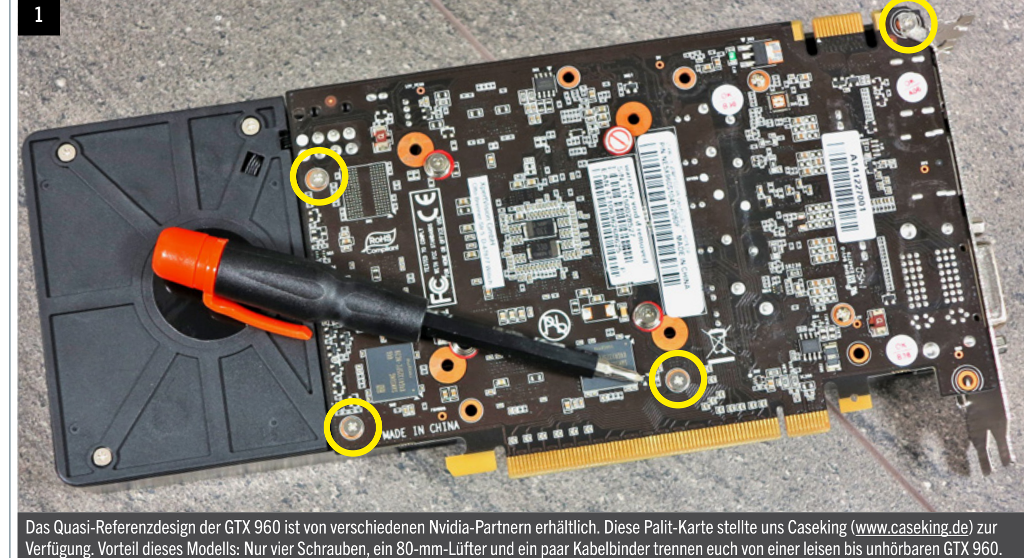
Mit einem Preis von rund 190 Euro ist die GTX 960 die Nvidia-Karte, die beim Preis-Leistungs-Verhältnis am ehesten an AMDs Radeon-Modelle herankommt. Pro Fps sind weniger Euro zu berappen als bei der GTX 760 (dem inoffiziellen Vorgänger) sowie der trotz Speichergerangel beliebten GTX 970. Auf den folgenden zwei Seiten werfen wir daher nach dem Test der GTX 960 im Referenzdesign in der Ausgabe 03/15 (Seiten 106 ff.) einen zweiten Blick auf Nvidias bestes Angebot unter 200 Euro.

## EINE HALBE GTX 980

Wie ihr in dem oben erwähnten Test lesen könnt, ist die GTX 960 ab Werk etwas mehr als halb so schnell wie die GTX 980: Anzahl der Shader- und Textureinheiten, Raster-Endstufen und Speichercontroller – all das ist genau halb so oft vorhanden wie bei Nvidias aktuellem High-End-Gerät.

In Full HD (1.920 × 1.080 Pixel) genügt das, um in den meisten Spielen die 30-Fps-Marke bei maximalen Details zu knacken. Nur *Watch Dogs* und *The Witcher 2* – Letzteres dank „Ubersampling" – laufen langsamer. Im Full-HD-Leistungsindex setzt sich die GTX 960 noch zwischen die R9 285 und die R9 280, doch je höher die Auflösung, desto stärker fällt die Geforce zurück, sodass in 1440p und 2160p die R9 285 aufgrund ihrer Speichermenge und -transferrate knapp in Führung geht.

## GTX 960 KOSTENGÜNSTIG RUHIGSTELLEN



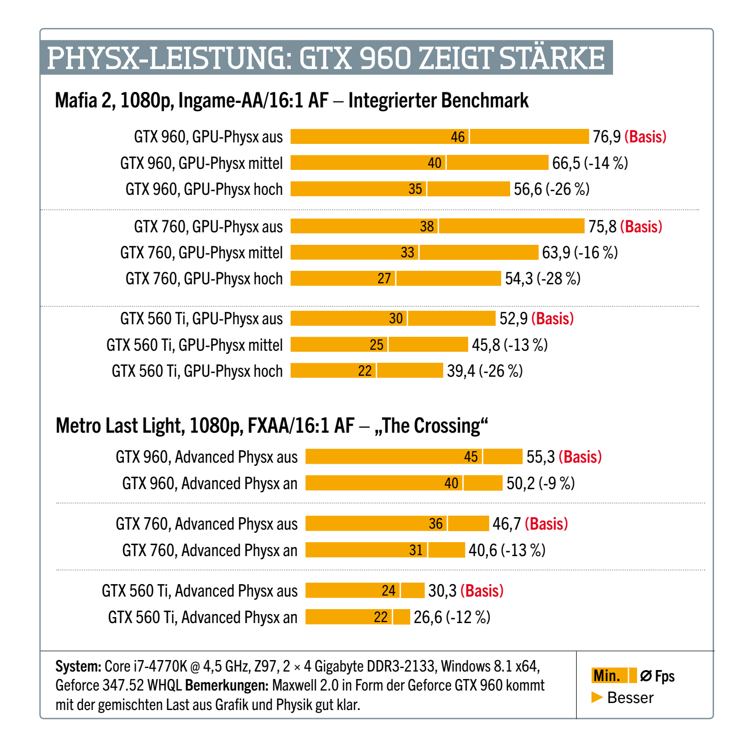

Das Quasi-Referenzdesign der GTX 960 ist von verschiedenen Nvidia-Partnern erhältlich. Diese Palit-Karte stellte uns Caseking (www.caseking.de) zur Verfügung. Vorteil dieses Modells: Nur vier Schrauben, ein 80-mm-Lüfter und ein paar Kabelbinder trennen euch von einer leisen bis unhörbaren GTX 960.




Ohne die Plastikverschalung lässt sich ein beliebiger 80-mm-Lüfter mittels einfacher Kabelbinder sicher anbringen.



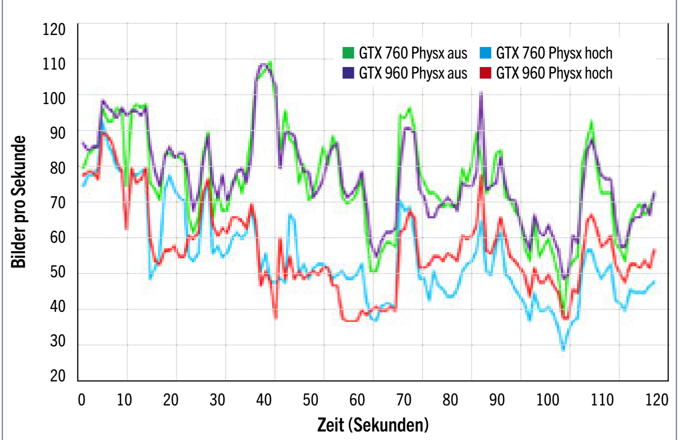

Ein 120-mm-Modell erhöht die Kühlleistung und senkt die Lautheit, nur das Verzurren fällt etwas kniffliger aus.



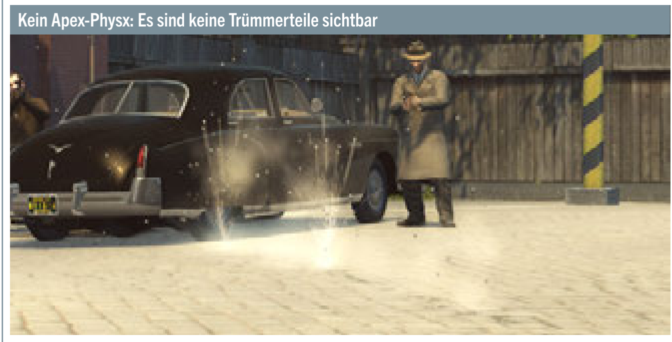

## GPU-PHYSX IN MAFIA 2

**Während Fans auf die Ankündigung von *Mafia 3* warten, sehen wir uns einmal an, wie die GTX 960 mit der Physiklast des Vorgängers klarkommt.**

*Mafia 2* macht sich die Apex-Module Cloth (Stoffe) und Particles (Rauch/Trümmer) zunutze. Diese Physx-Effekte lassen sich auch vom Hauptprozessor berechnen, eine Geforce-GPU ist jedoch schneller. Der integrierte Benchmark zeigt, dass die GTX 960 besser mit der gemischten Last (Grafik + Physik) zurechtkommt als die GTX 760.




Kein Apex-Physx: Es sind keine Trümmerteile sichtbar



Apex-Physx hoch: Es werden zahlreiche Trümmerteile dargestellt



## SIND 128 BIT NOCH ZEITGEMÄSS?

Diese bei der Geforce GTX 960 oft gestellte Frage lässt sich recht einfach beantworten: Ja, denn wichtig ist, was hinten (= netto) rauskommt. Wir wollen zwar nicht Nvidias Angabe von rund 33 Prozent höherer „effektiver“ Speichertaktung übernehmen, aber ein Fünkchen Wahrheit ist dran. Denn die Transferrate zum Speicher ist lediglich Mittel zum Zweck.

Da Nvidia die Speichereffizienz Maxwell durch Caches und bessere Kompression hochgeschraubt hat, kann auch ein schmales Interface genügen. Und bedenkt: Die GTX 980 nutzt ein 256-Bit-Interface und konkurriert erfolgreich mit AMDs 512-Bit-Modell, der R9 290X. Die GTX 960 verfügt zwar nur über halb so viel Speichertransferrate, muss allerdings auch nur einen halb so schnellen Chip damit versorgen, sodass bei 1.126 MHz Basistakt hüben wie drüben 20,55 Gleitkommaoperationen pro Bit und Sekunde anfallen. Die GTX 960 ist also nicht mehr oder weniger speicherlimitiert als Nvidias derzeitige High-End-Karte.

Trotzdem lohnt es sich, den Speicher zu übertakten. Besonders dann, wenn zugleich auch der Kerntakt angehoben wird, denn mit mehr Rechenleistung verschiebt sich die empfindliche Balance und der Speicher limitiert schneller. So maßen wir in *Crysis 3* bei 20 Prozent Grafikchip-Übertaktung nur 10 Prozent mehr Fps (*Skyrim*: +17 %). Übertakteten wir auch den Speicher um 20 Prozent, stieg der Fps-Gewinn auf 20 Prozent (*Crysis 3*) respektive 25 Prozent in *Skyrim*.

## 4-GIGABYTE-MODELLE GESUCHT

Viel interessanter ist die Frage nach der Menge des Grafikspeichers. Auch gut einen Monat nach Veröffentlichung fehlt bis auf das Infohäppchen „März“, welches Inno 3D im Januar per Pressemitteilung verschickte, noch jede Spur von GTX-960-Modellen mit mehr als 2 Gigabyte GDDR5-RAM. Diese 2 Gigabyte sind auf lange Sicht ein ziemlich knappes Polster, sofern ihr auf maximale Details und Auflösungen jenseits von 1080p besteht. Der Sprung beim Speicherverbrauch ist besonders bei den sogenannten Next-Gen-Spielen auffällig, die auch auf den mit 8 Gigabyte ausgestatteten Spielkonsolen von Sony und Microsoft laufen. Doch auch bei älteren Titeln kann eine 2-Gigabyte-Karte in die Speicherbarriere krachen, wenn man es mit den (inoffiziell zugänglichen) AA-Einstellungen oder der Framebuffer-Auflösung übertreibt.

## PRAXIS: KÜHLERUMBAU

Die günstigsten GTX-960-Modelle weisen oft auch den altbekannten, plastikverschalten Radiallüfter auf – der allerdings nicht der leiseste ist. Praktischerweise lässt sich das Gehäuse samt Lüfter einfach entfernen, ihr müsst lediglich vier Schrauben und das Stromkabel des Radialgebläses lösen. Danach lässt sich die GTX 960 schon mit einem 80-mm-Lüfter wie unserem Dark Wings ausreichend kühlen. Im Freiluftaufbau genügte unserem OC-Modell (1.253 MHz Boost-Takt) eine Drehzahl von 1.600 U/Min. (beim 120-mm-Modell: 1.200 U/Min.), um sich auch im VGA-Tool-Stresstest oder dem „Heizer“ *Risen 3* nicht über 80 °C und damit über die Drosselgrenze zu erwärmen. Im anspruchsloseren *Skyrim* blieb die Temperatur gar bei nur 64 °C. Je nach Belüftungsqualität des Gehäuses können eure Ergebnisse allerdings anders ausfallen – regelt die Lüfterdrehzahl entsprechend über ein Potenziometer oder über das Mainboard-UEFI nach. ❑

## FAZIT

**GTX 960 analysiert & optimiert**

Mit der Geforce GTX 960 hat Nvidia eine attraktive Mittelklasse-Grafikkarte erschaffen. Preis-Leistungs-Verhältnis und Energieeffizienz überzeugen ebenso wie die Balance – allein 4 Gigabyte Speicher wären nützlich.

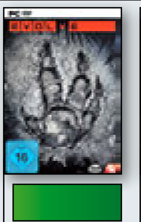
# HIGH-END-PC

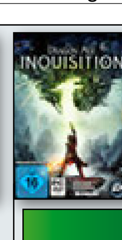
Mit diesem Gerät könnt ihr viele aktuelle Titel sogar in einer Auflösung von 3.840 x 2.160 spielen. Und das Beste daran: sogar mit fast allen Details!

€ 2.091,-

## DIE VOLLE GRAFIKPRACHT

- *Evolve* läuft sogar in 2.560 x 1440 mit allen Details und SMAA mit durchweg 60 Fps.
- Selbst mit allen Details sowie 4x MSAA ist *Total War: Attila* in 1080p noch flüssig spielbar.
- Bei *Dragon Age: Inquisition* ist eine Auflösung von 2.560 x 1.440 mit „Ultra Details" möglich.






Optimal | Optimal | Optimal



Auch als High-End-Karte noch kräftig übertaktbar: Asus GTX 980 Matric Platinum und EVGA GTX 980 Classified.

## LEISTUNG OHNE ENDE: ZWEI GTX 980 IM POWER-DESIGN

**Selbst wenn sich AMDs und Nvidias High-End-Grafikchips verspäten, brauchen Enthusiasten nicht traurig sein – Asus und Evga sorgen für Freude.**

Asus' GTX 980 Matrix Platinum und Evgas GTX 980 Classified sind, wie auch die Vorgänger, in erster Linie auf den Betrieb außerhalb der Spezifikation getrimmt. Um möglichst viele leistungsfähige Bauteile unterzubringen, wächst das PCB von 10 cm (Standard) auf 12,5 cm Breite. Die Luftkühler der Renderboliden passen sich den Maßen der Platine an, womit reichlich Kühlfläche trotz Dual-Slot-Bauhöhe vorhanden ist. Die Evga-Karte setzt sich im Praxistest besonders gut in Szene: Selbst in den powerintensivsten Spielen hält sie ihren Boost von 1.418 MHz aufrecht. Mit 1,262 Volt per Tool gelingt der stabile Betrieb mit 1.550/4.147 MHz. Die Matrix Platinum verfügt über ein strafferes Powerlimit und geht in *Anno 2070* auf bis zu 1.266 MHz herab. Steht die Powerdrossel in Tools auf 125 %, arbeitet auch diese Karte mit satten 1.380 MHz. Ihr wahres Potenzial zeigen beide Extrem-Grafikkarten nach weiteren Eingriffen Mithilfe einer BIOS-Modifikation und einem Third-Party-Tool.

## CPU



**Hersteller/Modell:** Intel Core i7-4790K + Noctua NH-U14S
**Kerne/Taktung:** 4 + SMT/4,0 GHz (Turbo 4,4 GHz)
**Preis:** **344 Euro** + **64 Euro**

**ALTERNATIVE**

Anders als bei AMD gibt es im Intel-Lager mehrere Modelle der oberen Leistungsklasse. Die Sechskerner **Core i7-4930K** (**6 c/12t, 3,4 GHz/Turbo: 3,9 GHz**) und **Core i7-5930K** (**6c/12t, 3,5 GHz/Turbo: 3,7 GHz**) mit **535 Euro** bzw. **565 Euro** sind recht teuer. Der **Core i7-5820K** (**6c/12t, 3,3 GHz/Turbo: 3,6 GHz**) ist dagegen für **382 Euro** zu haben. Das ist ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

## GRAFIKKARTE



**Hersteller/Modell:** MSI R9 290X Gaming 8G
**Chip-/Speichertakt:** 1.030/2.750 GHz
**Speicher/Preis:** 8 Gigabyte GDDR5/**394 Euro**

**ALTERNATIVE**

Eine Nvidia-Karte im selben Preis- und Leistungsbereich wäre die **MSI GTX 970 Gaming 4G** für **360 Euro**. Letztgenannte Karte ist aber in die Kritik geraten, weil nur **3.584 MByte** des **4 GByte** großen Speichers mit **224 Bit** und die restlichen **512 MByte** mit nur **32 Bit** angebunden werden. Hier spricht das riesige Speicherpolster von **8 GByte** auf jeden Fall für **MSIs R9 290X**. Wer 10 bis 15 % mehr Leistung möchte, sollte zur **Gainward GTX 980 Phantom GLH** für **517 Euro** greifen.

## MAINBOARD



**Hersteller/Modell:** Asus Maximus VII Hero
**Formfaktor/Sockel (Chipsatz):** ATX/Sockel 1150 (Z97)
**Zahl Steckplätze/Preis:** 4x DDR3, x16 (3), x1 (3), PCI (0), M.2, Dual-GPU/**197 Euro**

**ALTERNATIVE**

Entscheidet ihr euch für den **Core i7-5820K** (**Haswell Extreme**) anstelle des **Core i7-4790K** (**Haswell**), benötigt ihr eine Hauptplatine mit **Sockel 2011-v3**. Eine empfehlenswertes Board wäre das **MSI X99S SLI Plus** (**X99**) für **210 Euro** das neben acht RAM-Steckplätze auch einen M.2-Slot bietet.

## RAM



**Hersteller/Modell:** Crucial Ballistix Tactical (BLT2CP8G3D1869DT1TX0EU)
**Kapazität/Standard:** 2x 8 Gigabyte/DDR3-1866
**Timings/Preis:** 9-9-9-27/**133 Euro**

## SSD/HDD



**Hersteller/Modell:** Samsung SSD 840 Evo/Western Digital Red WD60EFRX
**Anschluss/Kapazität:** SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
**U pro Min./Preis:** -/7.200/**349 Euro**/**263 Euro**

## WEITERE KOMPONENTEN

**Gehäuse:** Phanteks Enthoo Luxe, Sichtfenster, 1x 200-mm- und 2 x 140-mm-Lüfter inkl. (**130 Euro**)
**Netzteil:** Seasonic X-750 (KM3), 744 Watt (**145 Euro**)
**Laufwerk:** DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**72 Euro**)


★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★
DEUTSCHLANDS
ERSTAUNLICH EHRLICHES
FILMMAGAZIN
DVD ★ BLU-RAY ★ KINO
WIDESCREEN
FURY ROAD
MAD MAX
ACTION SATT: ALLES ÜBER DEN NEUEN ENDZEIT-KRACHER VON REGISSEUR GEORGE MILLER!
240 MINUTEN SPIELZEIT!
1. THRILL
2. HUMOR
3. MYSTERY
WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH I WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE




# Speicherspielchen

Grafikspeicher bekommt zurzeit viel Aufmerksamkeit, den Hauptspeicher beachten Spieler dagegen kaum. Zu Unrecht, denn er beeinflusst die Performance deutlich.

**Von**: Philipp Reuther

Wenn sich Diskussionen momentan um die Speicherausstattung und die Leistung in Spielen drehen, dann geht es mit einiger Sicherheit um den Grafikkartenspeicher. Und nicht erst, seitdem sich Nvidias Mauscheleien mit der GTX 970 offenbarten, über die wir im Hardware-Einkaufsführer der PC Games 03/15 auf Seite 104 berichteten. Der Videospeicher ist spätestens seit der Veröffentlichung der aktuellen Konsolengenerationen mit ihrer üppigen Bestückung und dem Erscheinen der ersten „Next-Gen"-Spiele in aller Munde. Doch der Arbeitsspeicher ist von diesen oft lebhaften Debatten größtenteils ausgeschlossen. Dabei hat auch der Hauptspeicher einen großen Einfluss auf die Performance und kann bei nicht ausreichender Menge genau wie der Grafikkartenspeicher für Mikroruckeln und heftige Stocker bis hin zum regelrechten „Einfrieren" der Spiels verantwortlich sein. Warum also drehen sich nicht mehr Diskussionen um den Hauptspeicher? Ein Grund dafür ist sicher, dass vieles im Verborgenen abläuft und ein modernes Speichermanagement Engpässe zu überbrücken vermag.

## ARBEIT IM VERBORGENEN

Das Windows-Speichermanagement sorgt dafür, dass Zugriffe auf häufig benötigte Daten möglichst schnell geschehen können, während unwichtigere Daten weniger stark priorisiert und bei Bedarf auf der Festplatte ausgelagert werden. Das geschieht auch dann, wenn das Spiel mehr Speicher benötigt, als das System zur Verfügung stellt. In diesem Fall können bereits geladene Daten dagegen im Speicher behalten werden. Falls im weiteren Spielverlauf erneut darauf zurückgegriffen werden muss, stehen die Daten schneller zur Verfügung. All dies erschwert aber auch genaue Angaben zum tatsächlichen Bedarf, ganz ähnlich wie beim Grafikkartenspeicher; auch dort werden, wenn benötigt, Daten in den Hauptspeicher ausgelagert.

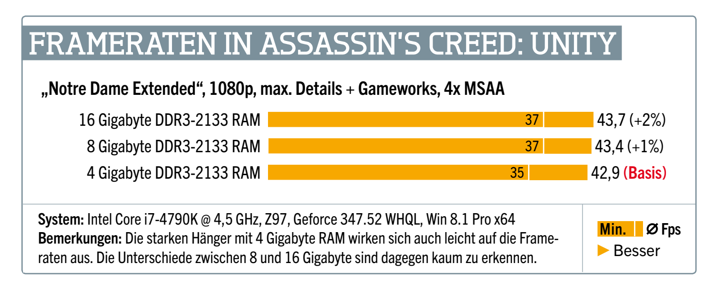
## DIE FRAMERATE IST NICHT AUSSAGEKRÄFTIG

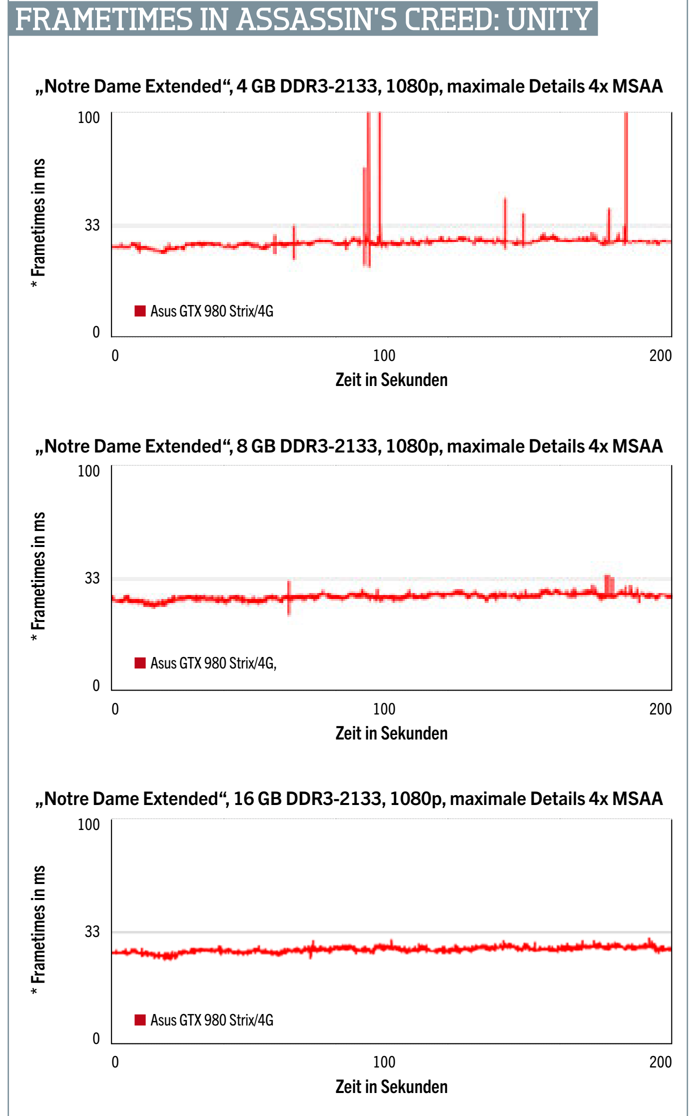
Es gibt noch eine Gemeinsamkeit: In klassischen Benchmarks lassen sich die Auswirkungen von Speicherknappheit nur in sehr deutlichen Fällen erkennen. Die durch RAM-Mangel ausgelösten Stocker sind oft sehr fein, ähnlich Mikrorucklen von Multi-GPU-Systemen. Diese zeigen sich erst in aufwendigen Frametime-Messungen und angepassten Benchmarks. Im Folgenden nehmen wir vier aktuelle Spiele für euch unter die Speicherlupe. ❑

## FAZIT

**16 Gigabyte sehr empfehlenswert**
Auch wenn es in klassischen Benchmarks kaum ersichtlich ist, hat der Hauptspeicher genau wie der Grafikspeicher große Auswirkungen auf die Performance in Spielen. 4 GByte sind mittlerweile für moderne Spiele sehr knapp, 8 GByte gut, 16 GByte besser. Vor allem, wenn neben dem Spiel noch weitere Applikationen laufen sollen.

# ASSASSIN'S CREED: UNITY – 4 GIGABYTE GRAFIKSPEICHER SIND ZU WENIG




Das neueste Assassinen-Abenteuer präsentiert sich mit hochauflösenden Texturen und feine Schatten, unzählige NPCs sowie großen, offenen Umgebungen. Die teils sehr detaillierten Gebäude lassen die Straßen von Paris nicht nur sehr lebhaft wirken, sondern stellen auch hohe Anforderungen an die Streaming-Engine und den Datentransfer von der Festplatte in den System- und Videospeicher. Dazu kommen die vorberechneten Daten für die globale Beleuchtung, die sehr umfangreich ausfallen.

## STARKES STOCKEN MIT 4 GIGABYTE SPEICHER

Als Minimalvoraussetzung geben die offizellen Systemanforderungen dann auch 6 GByte Haupt- und 2 GByte Videospeicher an. *Assassin's Creed: Unity* startet zwar auch mit weniger, ruckelt dann aber ab und an, auch mit reduzierten Details. Mit 4 GByte RAM stockt das Spiel in unserem rund 200 Sekunden dauernden Benchmark mehrfach stark, die hohen Ausschläge jenseits von 100 ms im Frametime-Graphen rechts zeigen deutlich, dass *Assassin's Creed* dreimal richtiggehend hängt. Die kleineren Ausreißer sind ebenfalls deutlich spürbar, liegen teils deutlich über 33,3 ms, hier fällt die Framerate also trotz eingebauter GTX 980 kurzfristig gefühlt unter die 30-Fps-Marke. Zwar sind dies Ruckler verhältnismäßig fein und zeigen sich daher auch nicht eindeutig in klassischen Balken-Benchmarks, doch nicht nur empfindlichere Spieler dürften diese deutlich spüren und sich davon gestört fühlen.

## GUTE SPIELELEISTUNG MIT 8 UND 16 GIGABYTE

Die starken Ruckler verschwinden, wenn 8 GByte RAM zum Einsatz kommen. *Assassin's Creed: Unity* kann dann schnell genug auf benötigte Daten zugreifen, selbst bei unserem mehr als anderthalb Minuten langen Sprint durch die belebten Gassen und Märkte rund um die Notre-Dame-Kathedrale. Nur ganz am Ende der Messung werden offenbar kleinere Datenmengen nachgeladen, die dadurch entstehenden kleinen Stocker treten allerdings gehäuft auf und könnten einigen Spielern daher negativ auffallen. Sind 16 GByte Speicher verbaut, fallen die Frametimes sehr ausgeglichen aus, kein größerer Ausreißer zeigt sich im Frametime-Diagramm und stört den Spielfluss.



Entgegen den offiziell kommunizierten Systemanforderungen läuft *Assassin's Creed: Unity* auch mit nur 4 Gigabyte Hauptspeicher, das Spiel stockt dann allerdings häufiger stark.

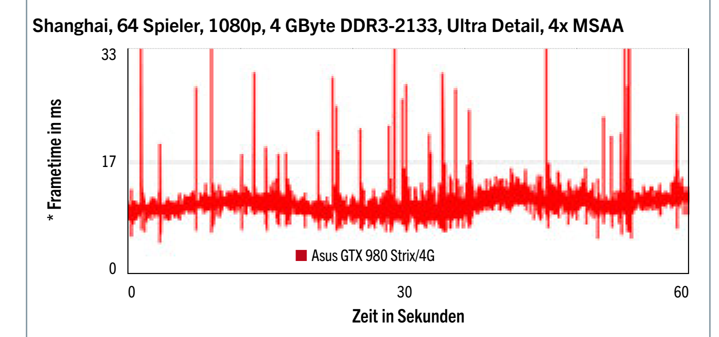
# BATTLEFIELD 4 (MULTIPLAYER) – 16 GB RAM FÜR RUCKELFREIE GEFECHTE



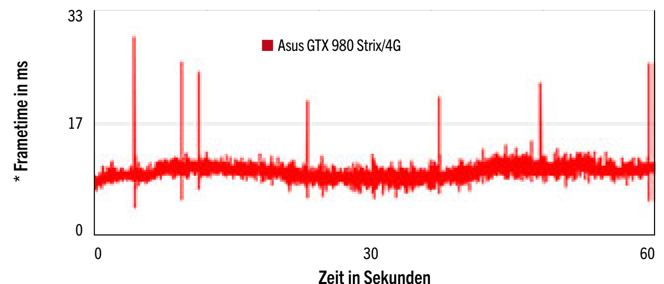
Im Multiplayer-Modus von *Battlefield 4* sind hohe Bildraten ohne Ruckeleinlagen überlebenswichtig. Dabei hilft nicht nur eine sehr potente Grafikkarte, sondern auch reichlich Hauptspeicher.

## FRAMETIMES IN BATTLEFIELD 4 (MULTIPLAYER)

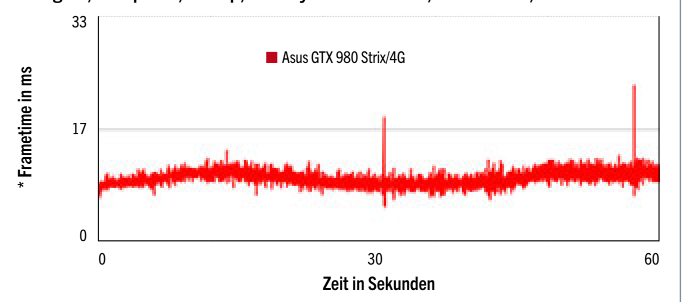
**Shanghai, 64 Spieler, 1080p, 4 GByte DDR3-2133, Ultra Detail, 4x MSAA**




**Shanghai, 64 Spieler, 1080p, 8 GByte DDR3-2133, Ultra Detail, 4x MSAA**




**Shanghai, 64 Spieler, 1080p, 16 GByte DDR3-2133, Ultra Detail, 4x MSAA**




**System:** Ci7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, Geforce 347.52 WHQL, Win 8.1 Pro x64; * Frametimes: Zeit zwischen zwei Frames (niedriger/gleichmäßiger ist besser) **Bemerkungen:** Mit nur 4 GB RAM tritt oft heftiges Ruckeln auf, auch mit 8 GB sind Ausreißer fühlbar. 16 GB erlauben ausgeglichene Frametimes, an den Mikrorucklern stören sich nur sensible Naturen.

Wer häufig actiongeladene, schnelle Mehrspieler-Titel spielt, hat mit einiger Sicherheit festgestellt, dass sich hohe Bildraten mit einem gewissen Fps-Polster sehr vorteilhaft auf die eigene Gesamtleistung auswirken, während Ruckler zum falschen Zeitpunkt nicht nur störend sind, sondern unter Umständen den Bildschirmtod verursachen können. Die in *Battlefield 4* zum Einsatz kommende und von DICE entwickelte Frostbite-Engine ist modern und unter den richtigen Voraussetzungen auch sehr performant. Sie setzt allerdings auch voraus, dass benötigte Daten schnell zur Verfügung stehen.

### 4 GIGABYTE SIND ZU WENIG FÜR RUCKELFREIES SPIELEN

Die großen Karten und das hohe Spieltempo fordern der Streaming-Engine in *Battlefield 4* einiges ab. Mit nur 4 Gigabyte Hauptspeicher kann nicht auf alle benötigten Daten schnell genug zugegriffen werden, der Frametimegraph links fällt entsprechend sehr unruhig aus und zeigt häufige Ausreißer über die 60 Fps entsprechende Marke von 16,7 ms, nicht wenige überschreiten auch die 30 Bilder pro Sekunde entsprechenden 33,3 ms. Dies ist im Spiel sehr auffällig und stört auch die Reaktionszeit und die Zielgenauigkeit. Das kann dann schon mal darin resultieren, dass die abgefeuerte Bleiladung am Gegner vorbeigeht und der Widersacher die Zeit findet, selbst einen Schuss zu platzieren. Ein Blick in das Benchmark-Diagramm unten verrät, dass diese Ruckler sich zwar auch in den Frameraten zeigen, diese jedoch weitaus weniger beeinflussen, als die gefühlte Performance im Spiel vermuten lassen würde. Der Balken unten suggeriert mit Bildraten um die 90 Fps ein sehr rundes, flüssiges Spielgefühl.

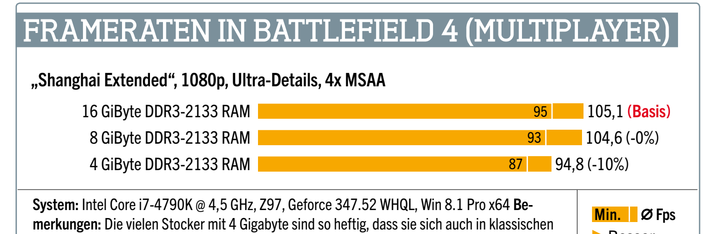
### AUCH MIT 8 GIGABYTE KEINE OPTMALE PERFORMANCE

Welch große Datenmengen bei dem hohen Spieltempo zur Verfügung gestellt werden müssen, lässt der Test mit 8 Gigabyte erahnen: Selbst hier treten in unserem mit 60 Sekunden relativ kurzen Benchmark deutlich sicht- und auch spürbare Ruckler auf. Diese fallen allerdings deutlich weniger stark aus als jene, die mit nur 4 Gigabyte Speicher auftreten und ähneln eher Mikrorruckeln, das bei Multi-GPU-Systemen (zwei Grafikkarten) auftritt. Diese sehr feinen Stocker dürften einigen Spielern gar nicht auffallen, doch sensibilisierte High-Fps-Spieler könnten sich an dem stotternden Bild stören. Zwar liegen alle Frametime-Ausreißer unterhalb der Marke von 33,3 ms, kurzfristig brechen die Bildraten aber dennoch um mehr als die Hälfte ein.

### 16 GIBYTE EMPFEHLENSWERT

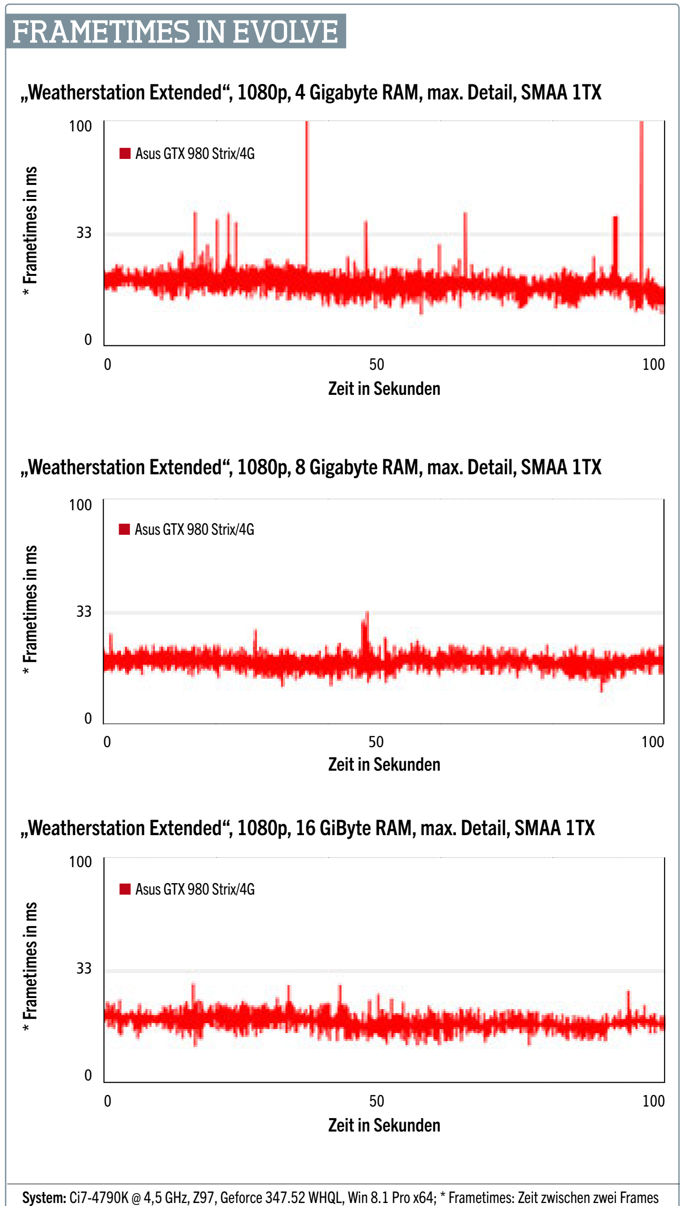
Für die schnellen Multiplayer-Gefechte auf vollen Servern sind daher 16 Gigabyte sehr empfehlenswert. In der zugehörigen Frametime-Messung (siehe links) zeigen sich zwar zwei kleine Ausbrüche, diese überschreiten aber nur sehr kurz 16,7 ms, die winzigen Einbrüche unter die 60-Fps-Marke dürften jedoch nur sehr empfindliche Spieler spüren und davon abgesehen sind die Frametimes sehr ausgeglichen, die Bildraten gleichmäßig und stabil. Für den Multiplayer-Shooter sind daher 16 Gigabyte dringend anzuraten, das tatsächliche Spielgefühl fällt mit dieser Speicherbestückung besser aus – deutlich mehr als ein klassischer Benchmark-Balken vermuten ließe, wie ihr den Messungen unten entnehmen könnt. Zwischen 8 und 16 Gigabyte liegen die Abweichungen im niedrigen einstelligen Prozentbereich.

## FRAMERATEN IN BATTLEFIELD 4 (MULTIPLAYER)




**System:** Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, Geforce 347.52 WHQL, Win 8.1 Pro x64 **Bemerkungen:** Die vielen Stocker mit 4 Gigabyte sind so heftig, dass sie sich auch in klassischen Benchmarks zeigen. Das leichte Mikroruckeln mit 8 Gigabyte ist weit weniger auffällig.

# EVOLVE - MIT 8 GIGABYTE VIDEOSPEICHER SEID IHR GUT GERÜSTET




**System:** Ci7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, Geforce 347.52 WHQL, Win 8.1 Pro x64; * Frametimes: Zeit zwischen zwei Frames (niedriger/gleichmäßiger ist besser) **Bemerkungen:** Mit 4 GB stockt *Evolve* teils extrem, allerdings nur kurz und nicht allzu häufig. Mit 8 GB bleibt das Spiel dann zum größten Teil flüssig. 16 GB bringen kaum spürbare Verbesserungen.

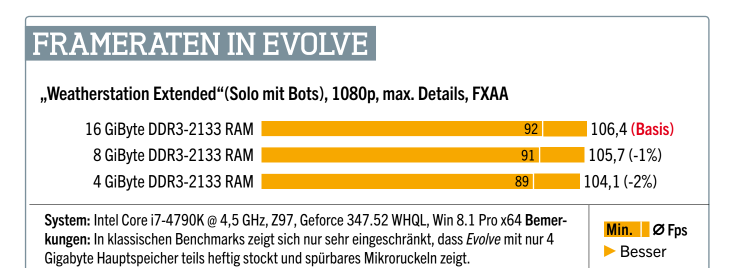
Der asymmetrische Multiplayer-Shooter *Evolve* genehmigt sich gern reichlich Grafikkartenspeicher, selbst in 1080p ohne Hardware-Kantenglättung belegt das Spiel deutlich über 3 Gigabyte. Um gute Bildraten zu gewährleisten, sorgt *Evolve* offenbar dafür, dass schnell auf Daten zugegriffen werden kann, wenn diese benötigt werden. Im Hauptspeicher macht sich *Evolve* gerne ein wenig breit; sofern genügend RAM vorhanden ist, belegt das Spiel bevorzugt um die 8 Gigabyte. Wie in *Battlefield 4* sind auch bei *Evolve* hohe Bildraten vorteilhaft, das Spieltempo ist recht flott, allerdings benötigt *Evolve* ein wesentlich geringeres Maß an Präzision als *Battlefield 4*.

## UNRUHIGE BILDRATEN MIT 4 GIGAGYTE GRAFIKSPEICHER

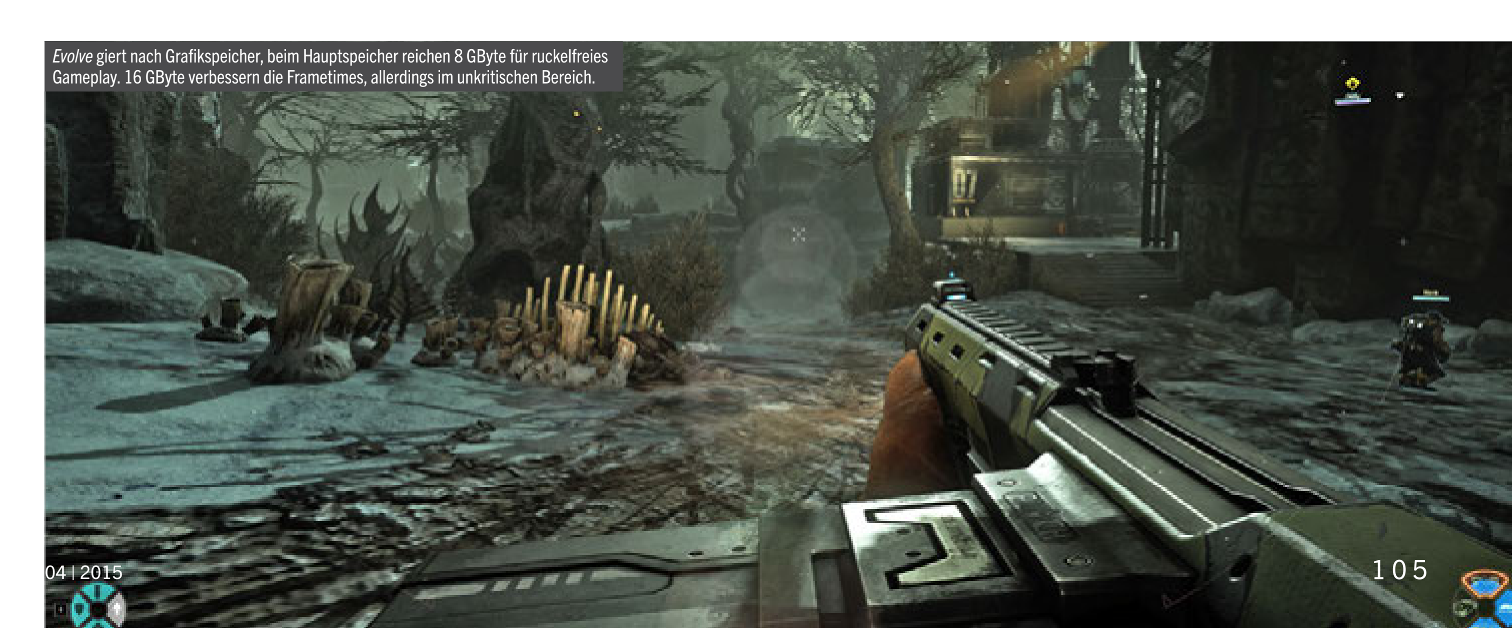
Sind nur 4 Gigabyte Hauptspeicher vorhanden, treten im Spiel hin und wieder kräftige Hänger auf. Die heftigsten Ausschläge in den Frametime-Messungen liegen deutlich über 100 ms, dazu zeigen sich viele Ausreißer über die Marke von 33,3 ms. Dies fällt selbst weniger empfindlichen Spielern auf und falls ihr sehr flüssige Bildraten gewöhnt seid, sorgt das Stocken für umso größeren Verdruss. Der Umstand, dass sich *Evolve* gerne viel Grafikspeicher genehmigt, kann mit nur 4 Gibabyte zudem zu einer unschönen Wechselwirkung führen: Müssen Daten aufgrund von Speichermangel aus dem Framebuffer der GPU in den schon bis zum Bersten gefüllten Hauptspeicher ausgelagert werden, müssen aus diesem wiederum Daten auf die Festplatte verlagert werden, was zu besonders heftigen Einbrüchen führt.

## 8 GIGABYTE GUT, 16 BESSER

Stecken 8 Gigabyte RAM in eurem PC und verfügt ihr über genügend Grafikspeicher, läuft *Evolve* beinahe optimal, praktisch alle Ausschläge während unserer anderthalb Minuten langen Runde über die Karte bleiben unterhalb von 33,3 ms. Allerdings treten sie bei rund 50 Sekunden gehäuft auf, was empfindliche Spieler als kleinen Slowdown wahrnehmen könnten. Wirklich störend ist der Einbruch der Bildrate allerdings nicht. Mit 16 Gigabyte ist dieser Einbruch dann komplett verschwunden und das Spielerlebnis sehr flüssig. In den unten abgebildeten klassischen Benchmarks zeigen sich kaum Unterschiede zwischen den Messungen; Einbrüche oder Slowdowns lassen sich anhand der Fps-Werte nicht eindeutig ablesen.

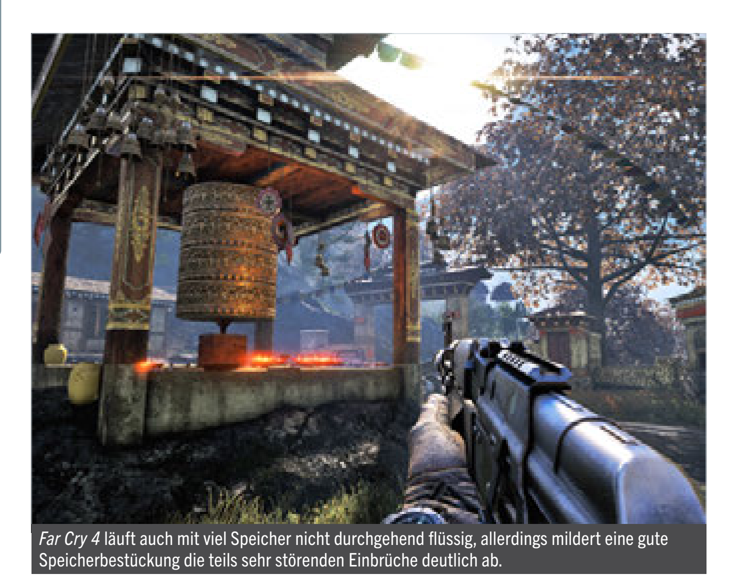



**System:** Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, Geforce 347.52 WHQL, Win 8.1 Pro x64 **Bemerkungen:** In klassischen Benchmarks zeigt sich nur sehr eingeschränkt, dass *Evolve* mit nur 4 Gigabyte Hauptspeicher teils heftig stockt und spürbares Mikroruckeln zeigt.



*Evolve* giert nach Grafikspeicher, beim Hauptspeicher reichen 8 GByte für ruckelfreies Gameplay. 16 GByte verbessern die Frametimes, allerdings im unkritischen Bereich.

# FAR CRY 4 – MIKRORUCKELN SELBST NOCH BEI 16 GBYTE HAUPTSPEICHER



*Far Cry 4* läuft auch mit viel Speicher nicht durchgehend flüssig, allerdings mildert eine gute Speicherbestückung die teils sehr störenden Einbrüche deutlich ab.

Ubisofts grafisch gelungener Open-World-Shooter leidet seit seiner Veröffentlichung unter Streaming-Problemen, die zwar durch eine Vielzahl von Patches merklich verbessert wurden, aber dennoch stets spürbar ausfallen und seit Patch 1.8.0 wieder verstärkt auftreten. Das ist insbesondere dann der Fall, wenn der Spieler ein Fahrzeug bewegt und ein schneller Zugriff auf die benötigten Daten erfolgen muss. Die Ruckler sind aber auch ohne Fahrzeugbenutzung und bei gemächlichem Tempo spürbar und dürften von den meisten Spielern als sehr störend wahrgenommen werden. Damit nimmt *Far Cry 4* einen Sonderfall in diesem Test ein, zeigt aber dennoch gut, dass eine ordentliche Bestückung des Hauptspeichers maßgeblichen Einfluss auf die Performance haben kann.

### HÄUFIGE UND STARKE STOCKER MIT 4 GIGABYTE

Die Ruckler beim Fahren fallen bei nur 4 Gigabyte besonders stark aus, die häufigen Überschreitungen der 33,3-ms-Marke sind im Frametime-Diagramm links sehr deutlich zu erkennen. Einige der Hänger überschreiten 66,7 ms, lassen die Bildraten also kurzfristig unter 15 Fps fallen. Diese starken Einbrüche erschweren auch präzise Eingaben deutlich, beim Fahren werden unfreiwillige Kollisionen mit KI-Fahrzeugen oder der lokalen Flora und Fauna somit wahrscheinlicher. Mit nur 4 Gigayte Hauptspeicher bereitet *Far Cry 4* dem Spieler wirklich wenig Freude.

### 8 GIGABYTE BRINGEN SPÜRBARE VERBESSERUNGEN

Auch wenn die durch Probleme beim Streaming ausgelösten Ruckler nicht vollends verschwinden, fallen diese mit 8 Gigabyte RAM doch merklich milder aus. Dennoch brechen die Bildraten während unserer Messung mehrfach stark ein, teils liegen sie kurzfristig um mehr als die Hälfte unter dem Durchschnitt. Dies dürfte nicht nur Spielern auffallen, die hohe, gleichmäßige Bildraten gewohnt sind. High-Fps-Spieler dürften sich zudem von dem beständigen Mikroruckeln gestört fühlen.

### MIKRORUCKELN SOGAR NOCH MIT 16 GIGABYTE

Ist noch einmal die doppelte Menge an Arbeitsspeicher im Spielerechner verbaut, verschwinden die groben Stocker fast vollständig, doch das beständige leichte Ruckeln bleibt für sensiblere Naturen stets spürbar und ist für diese trotz nur verhältnismäßig kleiner Abweichungen von Frame zu Frame extrem störend: diese beständigen Mini-Ruckler, die alle paar Sekunden auftreten und für ein sehr unruhiges Bild sorgen. Offenbar arbeitet die Dunia-2-Engine in *Far Cry 4* mit einer gewissen „Taktung", Daten und KI werden eventuell in kleinen Häppchen verarbeitet. Der Grund für diese Annahme ist das relativ regelmäßige Einbrechen der Frametimes, das sogar mit reduzierten Details und in 720p auftritt. Die KI-Fahrzeuge ändern ihre Position zudem in kleinen Sprüngen, was gut ersichtlich ist, wenn man neben diesen herfährt.

In den klassischen Benchmarks unten lässt sich anhand der Divergenz zwischen minimalen und durchschnittlichen Fps erahnen, dass die Bildausgabe von *Far Cry 4* sehr unregelmäßig ausfällt. Allerdings suggerieren die Balken stets flüssige Bildraten, obwohl dies zumindest mit 4 Gigabyte Hauptspeicher nicht der Fall ist. Nicht nur aus diesem Grund werden wir in Zukunft verstärkt Frametimes zusätzlich zu klassischen Benchmarks nutzen.

## FAR CRY 4 (V1.8.0)

„Rocky Rider Extended", 1080p, 4 GByte RAM, max. Detail, HW aus, 4x MSAA

Asus GTX 980 Strix/4G

* Frametime in ms: 0 – 33 – 67; Zeit in Sekunden: 0 – 50 – 100

„Rocky Rider Extended", 1080p, 8 GByte RAM, max. Detail, HW aus, 4x MSAA

Asus GTX 980 Strix/4G

* Frametimes in ms: 0 – 33 – 67; Zeit in Sekunden: 0 – 50 – 100

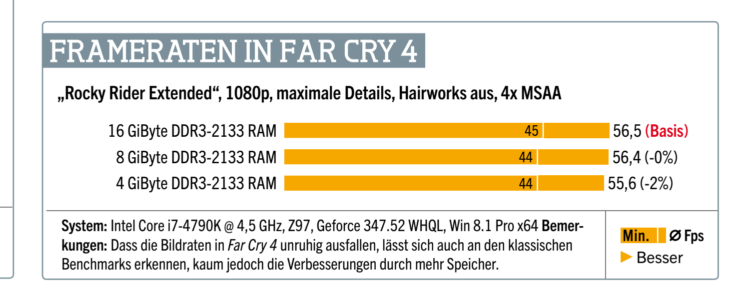
„Rocky Rider Extended", 1080p, 16 GByte RAM, max. Detail, HW aus, 4x MSAA

Asus GTX 980 Strix/4G

* Frametimes in ms: 0 – 33 – 67; Zeit in Sekunden: 0 – 50 – 100

**System:** Ci7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, Geforce 347.52 WHQL, Win 8.1 Pro x64; * Frametimes: Zeit zwischen zwei Frames (niedriger/gleichmäßiger ist besser) **Bemerkungen:** Eine üppigere Speicherausstattung hilft, größere Frametime-Ausreißer zu vermeiden. Das beständige Mikroruckeln des Open-World-Shooters bleibt allerdings auch mit 16 GByte bestehen.

## FRAMERATEN IN FAR CRY 4




**System:** Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, Geforce 347.52 WHQL, Win 8.1 Pro x64 **Bemerkungen:** Dass die Bildraten in *Far Cry 4* unruhig ausfallen, lässt sich auch an den klassischen Benchmarks erkennen, kaum jedoch die Verbesserungen durch mehr Speicher.

# Anti-Virus 2015: Der Basis-Schutz für PCs

Kaspersky Lab und PC Games sorgen mit *Kaspersky Anti-Virus 2015* dafür, dass ihr online sicher unterwegs seid. Wir geben wertvolle Tipps, wie ihr die Software optimal nutzt.

Es ist wahrlich kein Geheimnis, dass das Internet zahlreiche Gefahren birgt – für persönliche Daten, Nutzerkonten im Web und natürlich auch für den Rechner selbst. Während besorgte Anwender oder Seitenbetreiber versuchen, ihr Sicherheitsniveau ständig zu erhöhen, werden auch Schadprogramme und andere Internetbedrohungen immer raffinierter. Aus diesem Grund gehört eine gute Antiviren-Software zur Grundausstattung eines jeden Rechners, der mit dem Internet verbunden ist.

Kaspersky Lab bietet eine umfangreiche Palette an Internet-Security- und Antiviren-Software an und ist auf diesem Markt führender Hersteller. Das sehen auch die Leser unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware (www.pcgameshardware.de) so und wählten Kaspersky Lab in der Kategorie „Sicherheitssoftware" zum Hersteller des Jahres. In diesem Heft findet ihr eine kostenlose sechsmonatige Vollversion von *Kaspersky Anti-Virus 2015*, dem aktuellen Anti-Viren-Programm des prämierten Herstellers. Im Folgenden erklären wir euch die Software.

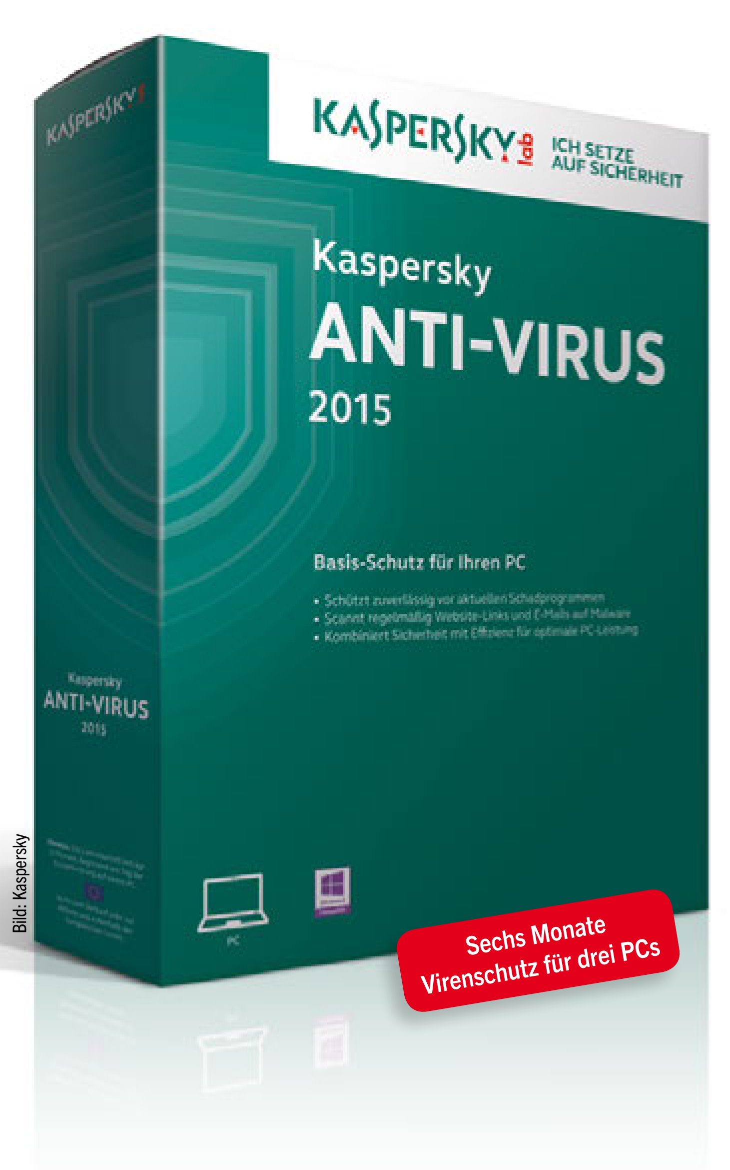



Bild: Kaspersky

## SO INSTALLIERT UND AKTIVIERT IHR DEN VIRENSCHUTZ

Die Installation des Schutzes ist ganz einfach. Ihr könnt *Kaspersky Anti-Virus 2015* direkt auf der Seite der Kollegen von der PC Games Hardware unter www.pcgh.de/kaspersky herunterladen. Falls ihr euch das Produkt von der Webseite des Herstellers besorgen wollt, achtet bitte unbedingt darauf, **nicht die Testversion** auszuwählen. Dies ist wichtig, da ihr eure kostenlose 6-Monatsversion von PC Games anschließend nicht mehr aktivieren könnt! Wählt stattdessen „Downloads für Lizenzinhaber aus" und ladet die aktuelle „Version 2015/Deutsch" auf eurem Rechner herunter.

Folgt danach den Anweisungen des Installationsassistenten und gebt den Aktivierungscode ein, den ihr im Einleger dieses Hefts zwischen Seite 66 und 67 findet. Anschließend ist eure kostenlose Lizenz ein halbes Jahr lang gültig. Ihr könnt in dieser Zeit den Schutz noch auf bis zu zwei weiteren PCs installieren und aktivieren. Allerdings gilt als Beginn des Lizenzzeitraums der Tag der Aktivierung auf dem ersten PC. Solltet ihr die Software nach Ablauf der Lizenz weiterverwenden wollen, könnt ihr selbstverständlich eine neue Lizenz im Online-Shop von Kaspersky Lab oder im Handel erwerben. Zudem plant Kaspersky Lab ein weiteres Sonderangebot zur Verlängerung für Nutzer der PC-Games-Lizenz. Die Aktivierung mehrerer Lizenzen aus der PC Games hintereinander funktioniert allerdings nicht.

Um eine reibungslose und erfolgreiche Installation von *Kaspersky Anti-Virus 2015* vornehmen zu können, beachtet bitte folgende, vom Hersteller kommunizierte Systemanforderungen:

**Den Aktivierungscode finden ihr auf der Codekarte zwischen Seite 66 und 67.**

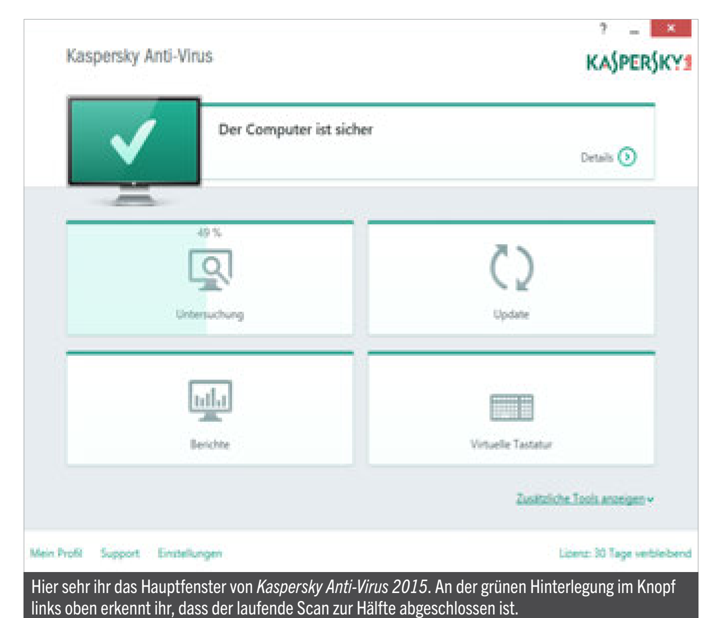
- Ca. 480 MB Festplattenspeicher
- Microsoft Internet Explorer 8 oder höher
- Microsoft Windows Installer 3.0 oder höher
- Microsoft .Net Framework 4.0 oder höher
- Windows XP/Vista/7/8/8.1 jeweils als 32- oder 64-Bit-Version
- Internetverbindung zur Aktivierung und für Produkt-Updates

## SO FUNKTIONIERT DER SCHUTZ GEGEN BÖSARTIGE VIREN

Sobald die Installation und die Aktivierung abgeschlossen sind, werdet ihr in das Hauptmenü von *Kaspersky Anti-Virus 2015* geleitet. Hier könnt ihr euer System oder Bereiche davon auf Schadsoftware untersuchen. Sofern keine Bedrohungen vorhanden sind, lautet der Schutzstatus im Hauptfenster „Der Computer ist sicher".

Updates der Viren-Datenbanken finden mehrmals täglich statt; ihr könnt jedoch auch manuell ein Update durchführen. Über den Punkt „Berichte" könnt ihr die Aktivitäten von *Kaspersky Anti-Virus 2015* nachverfolgen. Das Tool „Virtuelle Tastatur" verhindert das Abfangen vertraulicher Daten beispielsweise durch Keylogger, etwa beim Anmelden an ein Benutzerkonto oder bei Online-Überweisungen, da ihr so die physische Tastatur nicht nutzt und eure Daten auf einem virtuellen, aber geschützten Keyboard eingebt.

Über den Punkt „Einstellungen" in der unteren Leiste des Hauptfensters gelangt ihr zu den Einstellungen von *Kaspersky Anti-Virus 2015*. Im Reiter „Allgemein" könnt ihr das generelle Verhalten der Software konfigurieren. Zudem fin-



Hier sehr ihr das Hauptfenster von *Kaspersky Anti-Virus 2015*. An der grünen Hinterlegung im Knopf links oben erkennt ihr, dass der laufende Scan zur Hälfte abgeschlossen ist.



Nach der abgeschlossenen Installation erscheint dieses Fenster. Hier gebt ihr den Schlüssel ein, den ihr in der PC Games findet. Achtet darauf, dass ihr nicht die Testversion aktiviert.

det ihr hier auch die Optionen zum Sichern und Wiederherstellen von *Kaspersky Anti-Virus 2015*. Im Tab „Schutz" stellt ihr das Verhalten der Software gegenüber Anwendungen ein, die ihr überwachen möchtet. Für jeden Anwendungstyp existiert einen Ein/Aus-Schalter sowie ein Untermenü, in dem ihr mit einem Schieberegler ganz einfach festlegt, wie aggressiv *Kaspersky Anti-Virus 2015* beim Zulassen oder Blockieren von möglichen Bedrohungen vorgehen soll.

Einige der interessantesten Einstellungen aber verbergen sich hinter der Option „Leistung". Dort konfiguriert ihr *Kaspersky Anti-Virus 2015* für die Verwendung auf Notebooks oder legt fest, ob die für den Spielbetrieb optimierten Einstellungen verwendet werden sollen. Dabei prüft die Software, ob Anwendungen im Vollbildmodus laufen. In diesem Fall schaltet sich *Kaspersky Anti-Virus 2015* in einen „Silent"-Modus und unterdrückt Meldungen, die das Spielvergnügen stören oder das Spiel gar in den Hintergrund drängen könnten.

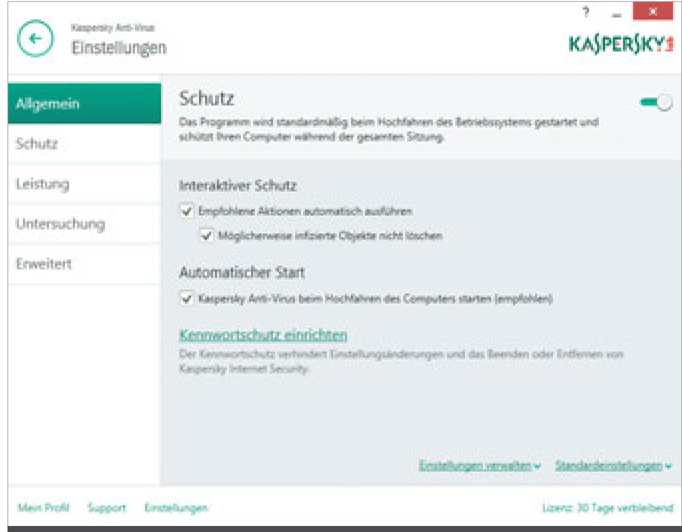
Diese Funktion ist ebenfalls bei der Filmwiedergabe hilfreich. Hier legt ihr auch fest, wie sich *Kaspersky Anti-Virus 2015* bei hoher Last verhält, zum Beispiel, wann Vorgänge pausiert werden.

## NOCH MEHR EINSTELLUNGEN

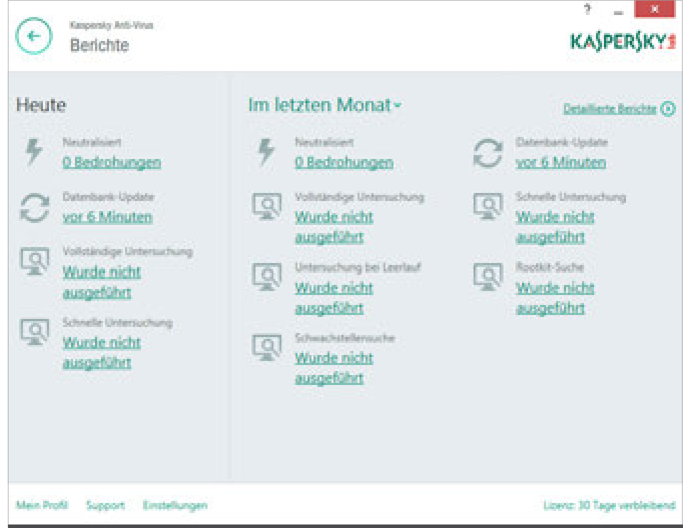
Im letzten Tab des Einstellungsmenüs mit der Bezeichnung „Erweitert" könnt ihr unter anderem die Benachrichtigungseinstellungen anpassen, sodass *Kaspersky Anti-Virus 2015* nur dann Meldungen sendet, wenn es euch nicht stören würde. Auch die akustischen Hinweise lassen sich deaktivieren. Des Weiteren stehen hier die Optionen für die Quarantäne, etwa der maximal erlaubte Speicherverbrauch, zur Verfügung. An dieser Stelle könnte sich für Nutzer kleinerer SSDs ein Blick lohnen, da die Maximalgröße der Quarantäne bei einem Gigabyte liegt.

Hilfreich kann auch die Konfiguration von Ausnahmen bei Virenfunden sein. Es kann nämlich vorkommen, dass gutartige Programme fälschlicherweise als schädlich erkannt werden. Das passiert beispielsweise bei Auto-It-Skripten, die gern genutzt werden, um komplette Eingabe- und Steuervorgänge am PC maschinell zu erledigen. Solltet ihr solche Automatisierungen auf eurem System nutzen, könnt ihr diese hier in der Liste der erlaubten Ausnahmen eintragen, sodass die Skripte nicht Gefahr laufen, von *Kaspersky Anti-Virus 2015* unnötig blockiert zu werden.

*Kaspersky Anti-Virus* erkennt zudem, auf welchem Typ System es läuft. Denn immer häufiger dient Windows auch als Betriebssystem eines Tablets, das durch einen Volumentarif Zugang zum Internet erhält. Der Antiviren-Wächter erkennt getaktete Verbindungen und reduziert dann selbstständig den Datenverbrauch, sodass die meist wenigen MBytes an schnellem oder kostenlosem Inklusiv-Volumen des Tarifs nicht innerhalb weniger Stunden im Leerlauf-Betrieb schon aufgebraucht sind. ❑



In den Einstellungen bietet *Kaspersky Anti-Virus 2015* zahlreiche Optionen, die in diverse Kategorien unterteilt sind. Ein genauer Blick in dieses Menü lohnt sich.



Hinter dem Button „Berichte" findet ihr diese Übersichtsseite. Hier könnt ihr dann den Status und die letzten Vorkommnisse auf eurem System nachprüfen.

# pcgames.de im April




Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

**Von:** Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

## Jetzt einen eigenen Server für Battlefield: Hardline sichern und bis 48 Euro sparen!

### Battlefield spielen wie die Profis – kein Problem dank des coolen Vorteilsangebots von 4Netplayers.




Ungetrübter Spielspaß, lagfreies Spielen, stabiler Ping: ein eigener *Battlefield: Hardline*-Server für sich und seine Freunde – das wär's doch! Das muss kein Wunschtraum bleiben, denn 4netplayers.de macht PC-Games-Lesern ein tolles Angebot. Dank der Seriennummer auf der Codekarte (zwischen den Seiten 66 und 67 und nur in der Extended-Ausgabe) sichert ihr euch euren offiziellen *Battlefield: Hardline*-Ranked-Server. Wählt einfach die Servergröße (von 16 bis 70 Slots), die gewünschte Laufzeit und spielt im ersten Monat kostenlos. Dank des exklusiven Codes spart ihr so bis zu 48 Euro. Mit einem Ranked Server könnt ihr übrigens jedes Spiel spielen, das 4netplayers anbietet (u. a. *Minecraft*). Probiert es aus: Der erste Monat geht aufs Haus; es wird lediglich die Einrichtungsgebühr von einem Euro fällig. Die Mindestmietdauer beträgt drei Monate. Die Einlösung des Codes ist ganz einfach. Ruft die folgende Website auf: gameserver.4players.de/pcgames.de. Nur über diesen Link kommt ihr in den Genuss des Freimonats. Dort erfahrt ihr auch, an welcher Stelle ihr euren ganz persönlichen Gutschein-Code einlösen könnt. PC Games und 4netplayers.de wünschen euch viel Spaß!




## PC Games digital – jetzt neu mit allen Extended-Inhalten!

### Die neue Digitalausgabe enthält 16 Seiten mehr – zum selben Preis!

Einmal kaufen, auf vielen verschiedenen Plattformen lesen! Das ist nur einer der vielen Vorteile der neuen PC-Games-Digitalausgabe. Wie gewohnt erwarten euch hier Bildergalerien und sämtliche Videos der Extended-Variante. Auf vielfachen Leserwunsch erweitern wir ab sofort die beliebte PC Games Digital um die 16 Extraseiten unserer Extended-Edition. Und das ganz ohne zusätzliche Kosten für euch. Weitere Infos zum kompletten Digitalangebot und Tipps zur Registrierung findet ihr im Special auf Seite 86 dieser Ausgabe.




## Der Abo-Newsletter

### Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

## SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

**Anregungen und Fragen rund ums Heft:**
redaktion@pcgames.de

**Heftnachbestellungen und Sonderhefte:**
shop.pcgames.de

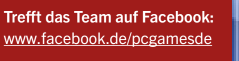
**Fragen und Anliegen zum Abo:**
abo@computec.de

**PC Games abonnieren:**
abo.pcgames.de

**Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:**
dvd@pcgames.de

**Trefft das Team auf Facebook:**
www.facebook.de/pcgamesde

**Folgt uns auf Twitter:**
www.twitter.com/pcgamesde





## PC-Games-Podcast



### Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammenstellung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. In Zukunft wird es auch Video-Podcasts geben, dann könnt ihr dem Team bei der Arbeit zugucken. Übrigens: Auch bei iTunes gibt es ein Archiv bisheriger Folgen – gleich abonnieren!

# Im nächsten Heft

❑ Test

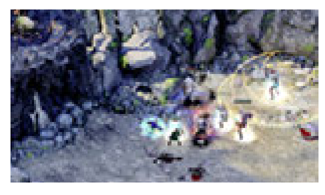
## Grand Theft Auto 5



Jetzt aber wirklich: *Grand Theft Auto 5* soll/wird/muss am 14. April endlich erscheinen. Freut euch auf geniale Einzelspieler-Action und rasante Mehrspielerduelle mit bombastischer Grafik!

❑ Test

**Pillars of Eternity** | Komplexes Oldschool-Rollenspiel mit gewaltigem Umfang von Obsidian.



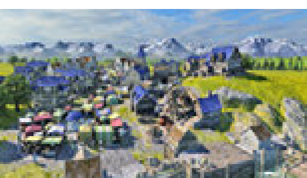
❑ Vorabtest

**The Witcher 3** | Wir sagen euch, wie hardwarehungrig das neue Abenteuer von Geralt wirklich ist.



❑ Vorschau

**Grand Ages: Medieval** | Komplexes Strategiespiel mit ausgefeiltem Wirtschaftssystem



❑ Test

**Project Cars** | Nach der unerwarteten Miniverschiebung heißt es nun endlich: Start your engines!

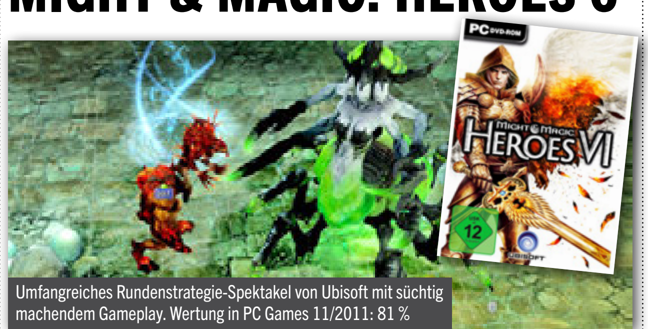


## PC Games 05/15 erscheint am 29. April!

Vorab-Infos ab 25. April auf www.pcgames.de!

**VOLLVERSION** IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

## MIGHT & MAGIC: HEROES 6




Umfangreiches Rundenstrategie-Spektakel von Ubisoft mit süchtig machendem Gameplay. Wertung in PC Games 11/2011: 81 %

*Alle Themen ohne Gewähr





computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

**Chefredakteur** Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Redaktion Print** Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Roland Austinat, Marc Brehme, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Phillip Reuther, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Reinhard Staudacher, Daniel Waadt
**Redaktion Hardware** Frank Stöwer
**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
**Layoutkoordination** Albert Kraus
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert
**Video Unit** Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

**Vertrieb, Abonnement** Werner Spachmüller (Ltg.)
**Marketing** Jeanette Haag (Ltg.)
**Produktion** Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
**Head of Online** Christian Müller
**Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.)** Florian Stangl
**Redaktion Online** Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
**Entwicklung** Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Sondes Hemam, Christian Zamora
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
**Verantwortlich für den Anzeigenteil** René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

**Anzeigenberatung Online** Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
**Anzeigendisposition** E-Mail: anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.pcgames.de**

**Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH**
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

**Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:**
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen







Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH



**GRAND THEFT AUTO 5** | 16-SEITEN-SONDERBEILAGE







**So knackt ihr ohne Probleme die 100 Prozent!**

- Guides • Detaillierte Weltkarte • Cheats
- Freizeitaktivitäten • Nebenmissionen

**+ Exklusive Tipps zu GTA Online**



# Der ultimative Reiseführer zum Spiel des Jahres

## Herzlich willkommen in Los Santos, dem größten Abenteuerspielplatz auf PS4, Xbox One und PC!

Rockstars Meisterwerk war auf der alten Konsolengeneration schon eine echte Wucht. Auf der Playstation 4, dem PC und der Xbox One sieht der Titel nicht nur viel besser aus, er fällt auch deutlich umfangreicher aus.

### DIE VOLLE PACKUNG TIPPS

Damit ihr (selbst wenn ihr *GTA 5* schon auf PS3 oder Xbox 360 gespielt habt) in der neuen Fassung nichts verpasst, haben wir für euch jede Menge nützlicher Tipps zusammengestellt. Diese helfen euch dabei, die 100-Prozent-Marke zu erreichen und obendrein alle Bonusgegenstände zu entdecken. Ihr findet in dieser Beilage außerdem eine detaillierte Weltkarte, Tipps zu Nebenmissionen und Freizeitaktivitäten sowie coole Cheats. Mit unseren exklusiven Tipps zum Online-Modus von *Grand Theft Auto 5* könnt ihr euch auch in den heißen Mehrspielergefechten behaupten!

Viel Spaß beim Schmökern!
Wolfgang Fischer

computec MEDIA — Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-200

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

**Chefredakteur** Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Redaktion** Christian Dörre, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller, Eric Heinecke

**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

**Layout** Matthias Schöffel

**Marketing** Jeanette Haag

**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Druck:** Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen





MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
**Ungarn:** JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

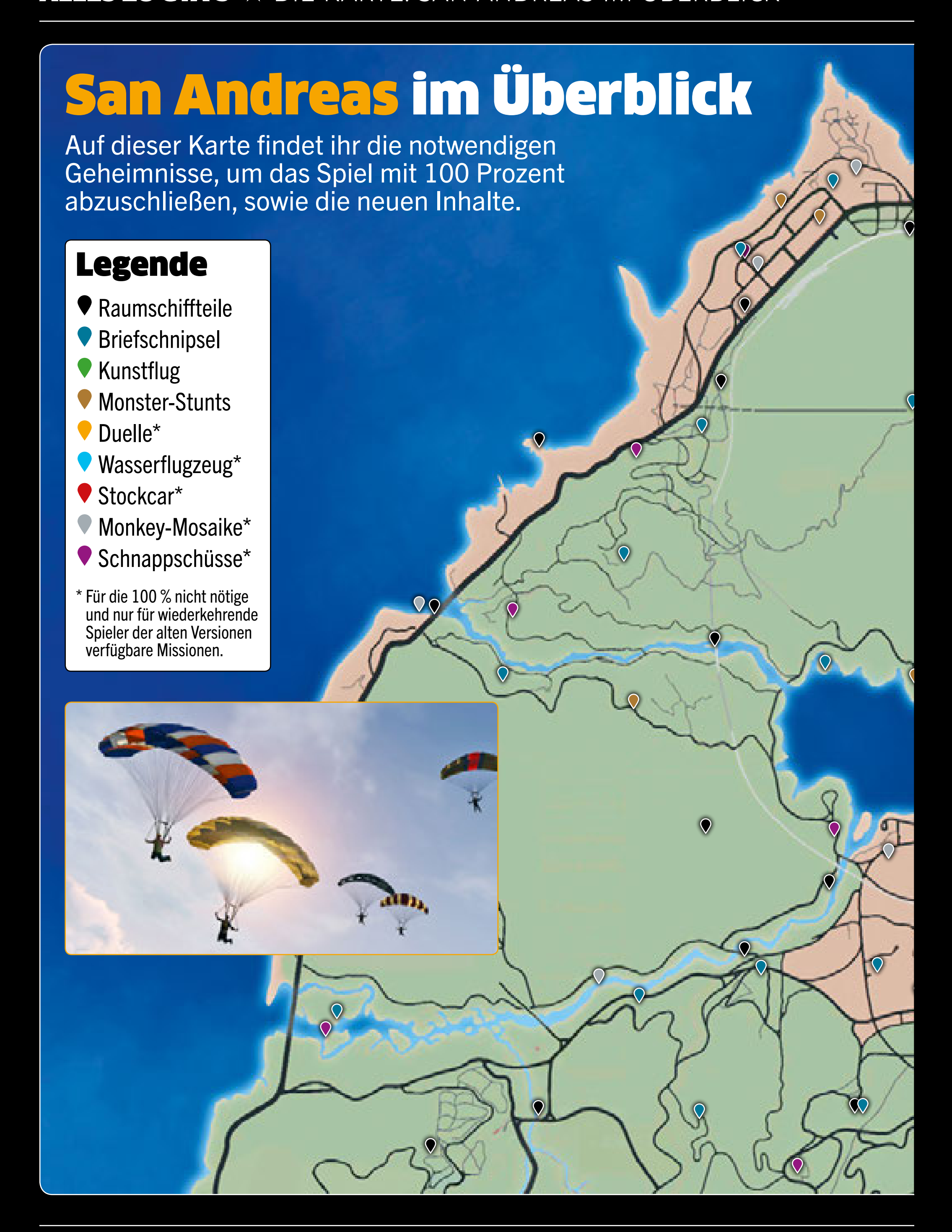


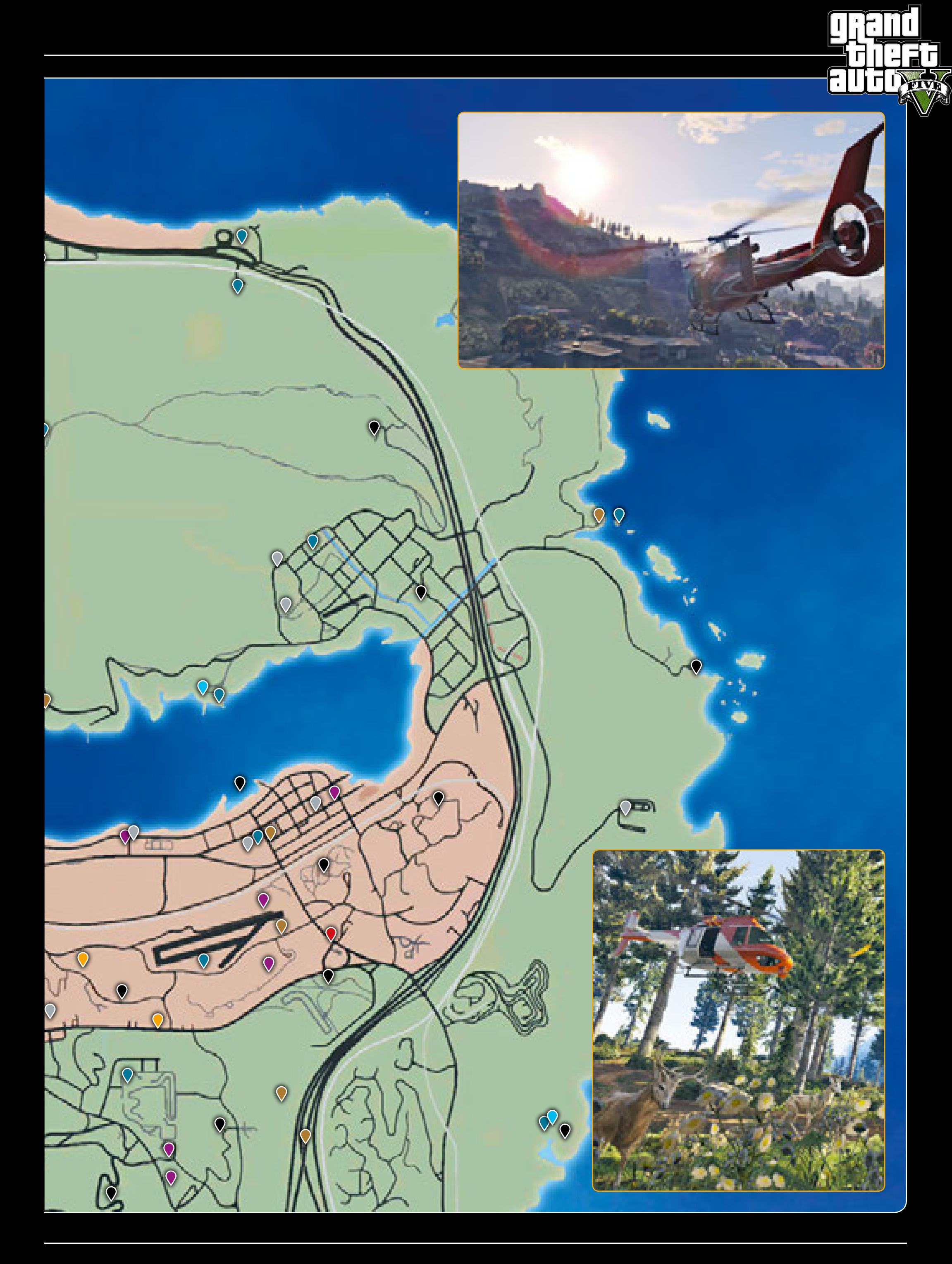

# Grand Theft Auto 5 Cheats

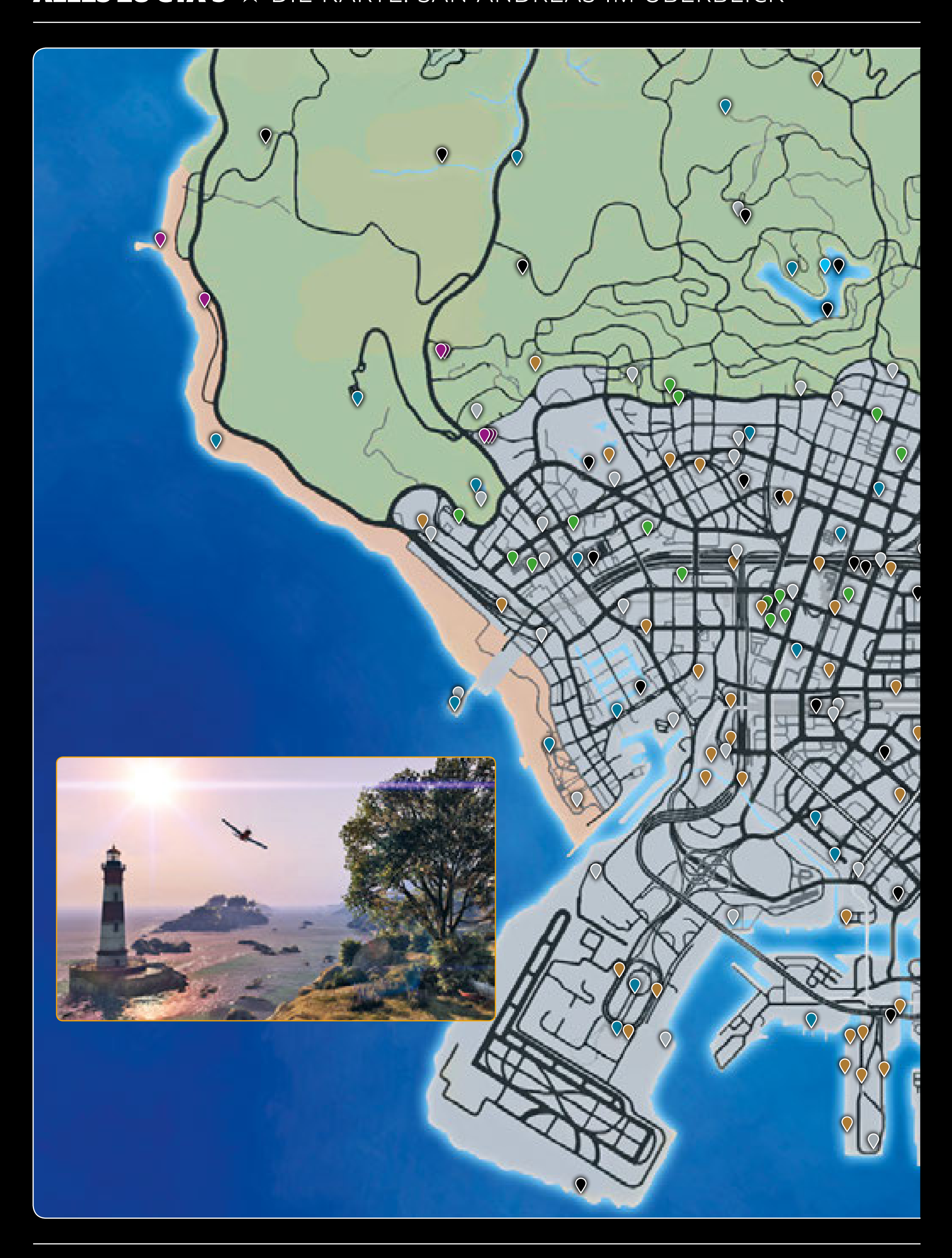
Chaos, Wahnsinn und Zerstörung – mit diesen coolen Cheats.

Bei kaum einer anderen Spiele-Serie haben Cheats so viel Tradition wie bei *Grand Theft Auto*. Auch für den fünften Teil gibt es natürlich massenhaft launige Codes, die euch entweder das Leben deutlich erleichtern oder mit denen sich herrlicher Unsinn anstellen lässt. Doch Vorsicht: Wer einen 100%-Spielstand haben und sämtliche Trophäen und Achievements abräumen will, sollte auf diese Liste verzichten oder einen neuen Spielstand anlegen. Im Folgenden seht ihr alle Codes für die PS4 und Xbox One aufgelistet. Cheats für die PC-Version sind bislang noch nicht verfügbar.

| CHEAT | BESCHREIBUNG |
|---|---|
| Niedrigere Fahndungsstufe | R1, R1, Kreis, R2, rechts, links, rechts, links, rechts, links |
| Höhere Fahndungsstufe | R1, R1, Kreis, R2, links, rechts, links, rechts, links, rechts |
| Schneller rennen | Dreieck, links, rechts, rechts, L2, L1, Viereck |
| Golfcaddy spawnen | Kreis, L1, links, R1, L2, X, R1, L1, Kreis, X |
| Limousine spawnen | R2, rechts, L2, links, links, R1, L1, Kreis, rechts |
| Comet spawnen | R1, Kreis, R2, rechts, L1, L2, X, X, Viereck, R1 |
| Rapid GT spawnen | R2, L1, Kreis, rechts, L1, R1, rechts, links, Kreis, R2 |
| Trashmaster spawnen | Kreis, R1, Kreis, R1, links, links, R1, L1, Kreis, rechts |
| Sanchez (Geländemotorrad) spawnen | Kreis, X, L1, Kreis, Kreis, L1, Kreis, R1, R2, L2, L1, L1 |
| PCJ (Rennmotorrad) spawnen | R1, rechts, links, rechts, R2, links, rechts, Viereck, rechts, L2, L1, L1 |
| Fallschirm erhalten | Links, rechts, L1, L2, R1, R2, R2, links, links, rechts, L1 |
| Buzzard (Kampfhubschrauber) spawnen | Kreis, Kreis, L1, Kreis, Kreis, Kreis, L1, L2, R1, Dreieck, Kreis, Dreieck |
| Kunstflugzeug spawnen | Kreis, rechts, L1, L2, links, R1, L1, L1, links, links, X, Dreieck |
| Duster (Sprühflugzeug) spawnen | Rechts, links, R1, R1, R1, links, Dreieck, Dreieck, X, Kreis, L1, L1 |
| Charakterfähigkeit regenerieren | X, X, Viereck, R1, L1, X, rechts, links, X |
| Zeitlupe (drei Stufen, vierte Eingabe setzt auf Standard) | Viereck, L2, R1, Dreieck, links, Viereck, L2, rechts, X |
| Wetter ändern | R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Viereck |
| Zeitlupe beim Zielen (drei Stufen, vierte Eingabe setzt auf Standard) | Viereck, L2, R1, Dreieck, links, Viereck, L2, rechts, X |
| Explosive Munition | Rechts, Viereck, X, links, R1, R2, links, rechts, rechts, L1, L1, L1, |
| Explosive Nahkampfattacken | Rechts, links, X, Dreieck, R1, Kreis, Kreis, Kreis, L2 |
| Autos haben keine Bodenhaftung | Dreieck, R1, R1, links, R1, L1, R2, L1 |
| Betrunkenenmodus | Dreieck, rechts, rechts, links, rechts, Viereck, Kreis, links |
| Himmelssturz | Dreieck, rechts, rechts, links, rechts, Viereck, Kreis, links |
| Gesundheit und Panzerung | Kreis, L1, Dreieck, R2, X, Viereck, Kreis, rechts, Viereck, L1, L1, L1 |
| Schneller schwimmen | Links, links, L1, rechts, rechts, R2, links, L2, rechts |
| BMX-Bike spawnen | Links, links, rechts, rechts, links, rechts, Viereck, Kreis, Dreieck, R1, R2 |
| Waffen | Dreieck, R2, links, L1, X, rechts, Dreieck, unten, Viereck, L1, L1, L1 |


San Andreas im Überblick
Auf dieser Karte findet ihr die notwendigen Geheimnisse, um das Spiel mit 100 Prozent abzuschließen, sowie die neuen Inhalte.
Legende
Raumschiffteile
Briefschnipsel
Kunstflug
Monster-Stunts
Duelle*
Wasserflugzeug*
Stockcar*
Monkey-Mosaike*
Schnappschüsse*
* Für die 100 % nicht nötige und nur für wiederkehrende Spieler der alten Versionen verfügbare Missionen.






VINEWOOD

# Fremde & Freaks

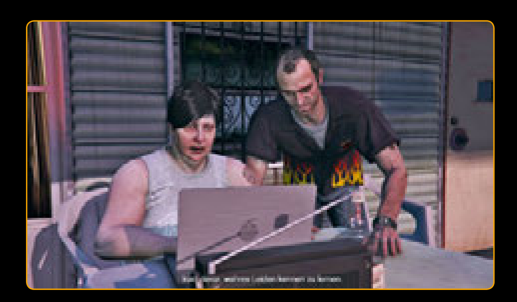
Auch abseits der Story-Kampagne trifft man in Los Santos auf allerhand schräge Gestalten, die einem Nebenmissionen anbieten.



Schon die Story alleine wird euch zwar tagelang beschäftigen, doch es lohnt sich, die Augen offen zu halten, denn schon relativ schnell ploppen auf der Karte von jedem Charakter an verschiedenen Punkten Fragezeichen-Symbole auf. Natürlich können weniger abenteuerlustige Spieler diese auch links liegen lassen – *GTA 5* bietet euch schließlich alle Freiheiten –, in dem Fall würden sie jedoch einiges verpassen, denn die Fremden und Freaks, auf die man dort trifft, geben euch in eine kleine Story eingebettete Nebenmissionen, die mal actionreich, mal abgedreht und ein anderes Mal brüllend komisch ausfallen.

## VOLLE DRÖHNUNG

Die Freak-Missionen sind davon abhängig, mit welchem der drei Charaktere ihr gerade unterwegs seid. Es gibt nur zwei Ausnahmen. So könnt ihr sowohl mit Michael als auch mit Franklin und Trevor auf eine aggressive Sportlerin treffen, die euch zum



Wettlauf, einem Radrennen oder gar einem ganzen Triathlon herausfordert und euch dabei fortwährend mit zickigen Sprüchen beschimpft. Außerdem können alle Mitglieder des Gangster-Trios einen Kiffer aufsuchen, der sich für die Legalisierung von Marihuana einsetzt. Während Trevor und Michael vom Stoff Halluzinationen bekommen und gegen Clowns oder Aliens kämpfen, kümmert sich Franklin um gewisse Besorgungen für den Auftraggeber. Sehr schön: beide Questreihen funktionieren, egal mit welchem Charakter ihr zuerst auf den Questgeber trefft.



## STALKER, KOPFGELDJÄGER UND CO.

Besonders der wahnsinnige Trevor scheint die Freaks förmlich anzuziehen. So könnt ihr beispielsweise mit einem Klischee-Redneck auf die Jagd gehen, spielt Randale-Missionen, in denen ihr innerhalb eines Zeitlimits eine gewisse Anzahl von Gangstern, Hillbillys oder Hipstern erschießen müsst, oder ihr verdient euch etwas Kleingeld, indem ihr als Kopfgeldjäger arbeitet. Bei letzterer Alternative bekommt ihr eure Ziele von der stark adipösen Maude, die White-Trash-typisch in einer Wohnwagensiedlung haust und einen herrlich trockenen Humor hat. Außerdem trefft ihr auf einen

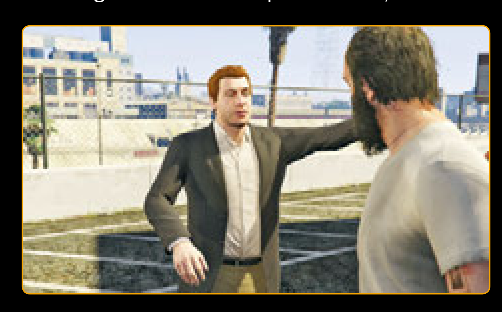
abgebrannten Immobilienmakler, dessen Konkurrenz ihr sabotieren sollt. Als Belohnung winkt ein Schäferstündchen mit seiner Ehefrau. Äh, ja. Okay...

Zudem begegnet man einer selbsternannten Grenz-Patrouille, die Jagd auf illegale Einwanderer macht. Hier nimmt Rockstar gekonnt rechte Bürgerbewegungen und die Tea Party aufs Korn. Am meisten hat uns jedoch das prominentengeile britische Rentnerpärchen gefallen, welches uns zunächst engagiert, um Souvenirs zu besorgen, uns aber später einen Filmstar kidnappen lässt.



## ALIENS UND FILMSTARS

Doch auch Franklin macht des Öfteren Bekanntschaft mit abgedrehten Freaks. Zum Beispiel trifft er auf den Hippie Omega, für den er 50 Raumschiffteile sammeln soll. Im Vergleich dazu wirkt der aufgekratzte Extremsportler Dom, der euch



zu haarsträubenden Stunts anstiftet, fast schon normal. Aber natürlich nur, wenn man dabei außer Acht lässt, dass ein sprechender Hund eine gewisse Rolle spielt.

Das klare Highlight stellt jedoch der Paparazzo Beverly dar. Zusammen mit diesem dringt ihr immer wieder in die Privatsphäre von verschiedenen Prominenten ein, überrascht sie in trauter Zweisamkeit und sorgt für ein unterhaltsames Chaos. Eigentlich unfassbar, wie Rockstar es schafft, innerhalb dieser kurzen Questreihe nicht nur allgemein Hollywood auf die Schippe zu nehmen, sondern sich auch noch über die nervigen Teenie-Stars unserer Zeit lustig zu machen. Obwohl die Ähnlichkeit zu real existierenden Promis natürlich nur rein zufällig ist.

## KIFFLOM, KIFFLOM, KIFFLOM ...

Michael bietet im Gegensatz zu seinen beiden Kollegen weniger Freak-Missionen, dafür ist besonders die Story, in der ihr euch der abgedrehten Epsilonisten-Sekte anschließt, ein humoristisches Glanzstück. Sehr schön auch, dass ihr die Mission erst starten könnt, wenn ihr dem Kult auf seiner Webseite einen gewissen Geldbetrag überweist. Unser Highlight war es, als Michael in einer Epsilonisten-Robe kilometerweit durch die Wüste laufen musste, während er immer wieder deren Mantra „Kifflom, Kifflom ...“ aufsagt. Wenn ihr euch geschickt anstellt, könnt ihr die Questreihe sogar mit Profit beenden. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber es sei gesagt, dass jeder, der gerne über Gruppierungen wie Scientology lacht, voll auf seine Kosten kommt. Spielerisch sind sämtliche Missionen zwar nicht sonderlich anspruchsvoll, eure Lachmuskeln werden aber aufs Äußerste strapaziert. ★





# Freizeitaktivitäten

Ihr braucht mal eine kurze Auszeit von Schießereien, Verfolgungsjagden und Explosionen? Auch das bietet *Grand Theft Auto 5*!

## Sportliche Aktivitäten

Neben der ganzen Action bietet euch *GTA 5* schließlich auch eine ganze Reihe an Freizeitaktivitäten. So könnt ihr beispielsweise bei einer Partie Tennis entspannen oder spielt eine Runde Bonzen-Hockey (auch Golf genannt). Die beiden Sportarten sind hier natürlich keine knallharten Simulationen und eher arcadig ausgelegt, sie lassen sich aber hervorragend steuern und bringen das Spielgefühl gut rüber. Für ein kurzes Spielchen zwischendurch eignen sie sich sehr gut und ihr levelt nebenbei noch Ausdauer und Stärke eures Spielcharakters auf.



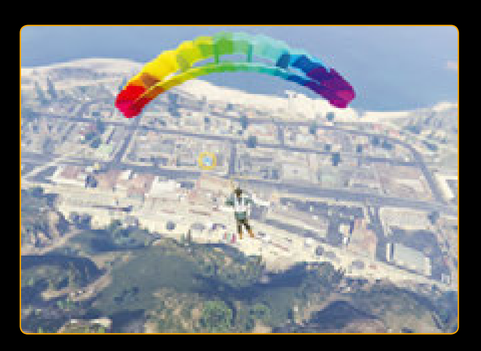


Vor allem auf eine vernünftige Ausdauer kommt es nämlich an, wenn ihr die oben genannten Sportarten lieber den Rentnern und Trägern von rosa Polohemden überlassen wollt. Ein Triathlon stellt da schon eine ganz andere Herausforderung dar. Ihr schwimmt, radelt und lauft also um die Wette, was nicht nur auf die Ausdauer des Protagonisten geht, sondern auch flinke Finger voraussetzt, da ihr ordentlich auf die Sprint-Taste hämmern müsst. Es gibt insgesamt drei Veranstaltungen, die sich vom Umfang her unterscheiden. Die letzte ist herrlich knackig.

Ihr hängt gerne in einer bekannten amerikanischen Kaffeehaus-Kette rum, präsentiert stolz euer Shirt mit V-Ausschnitt und tragt eine Nerd-Brille mit unnützem Fensterglas? Oder ihr schaut einfach gerne gut gebauten Mädels beim Dehnen zu? Dann dürfte Yoga für euch die richtige Betätigung sein. Hierfür müsst ihr nur die Sticks eures Gamepads in die angezeigten Richtungen drücken und per Schultertasten ein- und ausatmen. Diese garantiert schweißfreie Nebenaktivität ist nicht besonders schwer, aber auf eine gewisse Weise unterhaltsam.



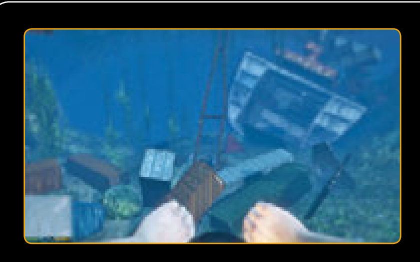
# Fliegen, Fahren, Gleiten



Ihr belächelt die Yoga-Hipster und ihren ekelhaften Gesundheitskult? Ihr steht auf Extremsport und Nervenkitzel? Dann besucht doch die Flugschule und macht Kunstflug-Missionen. Wenn ihr kopfüber über Los Santos fliegt, kann einem schon mal etwas anders werden. Doch Vorsicht: Spucktüten sind nicht verfügbar. Falls euch das immer noch nicht extrem genug ist, wie wär's dann mit Fallschirmspringen? Versucht die Ringe zu treffen oder stellt eure Männlichkeit auf die Probe, indem ihr erst so spät wie möglich die Reißleine zieht. Wer traut sich?

Für alle, die sich schon auf einer Trittleiter vor Angst in die Hose machen, wird aber auch was geboten. Schwingt euch doch auf ein Motocross-Bike oder ein Quad und startet ein Geländerennen. Eine kräftige Vibration unterm Allerwertesten ist schließlich auch was Feines. Die schmalen Haarnadelkurven und die Sprungschanzen in den Canyons sorgen für eine gute Prise Adrenalin bei den Checkpoint-Rennen und eure Konkurrenten geben ebenfalls Gas. Da wäre es ja überaus schade, wenn sie durch einen kleinen Rempler über die Klippe fliegen.







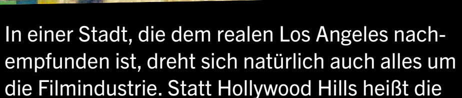
# Sonstige Aktivitäten

Es geht euch wie Niklas Bendtner und ihr trefft noch nicht mal das Wasser, wenn ihr aus einem Boot fallt? Dann aber schleunigst zum Schießstand! Hier könnt ihr eure Schießkünste nicht nur aufleveln, sondern auch die Frustration über euer Versagen an unschuldigen Zielscheiben ablassen. Wer das immer noch nicht hinbekommt und sich deshalb im Meer ertränken möchte, wird schnell feststellen, dass auch unter Wasser eine Vielfalt geboten wird, die ihresgleichen sucht. Erkundet bei einem Tauchgang doch einmal ein altes Schiffswrack oder sucht euch neue Fisch-Freunde. Nur mit diesem Riesen-Vieh aus dem Spielberg-Film (nein, nicht der T-Rex) solltet ihr besser nicht kuscheln. Das ist nämlich bissiger als Wolfgang während der Mittagspause.

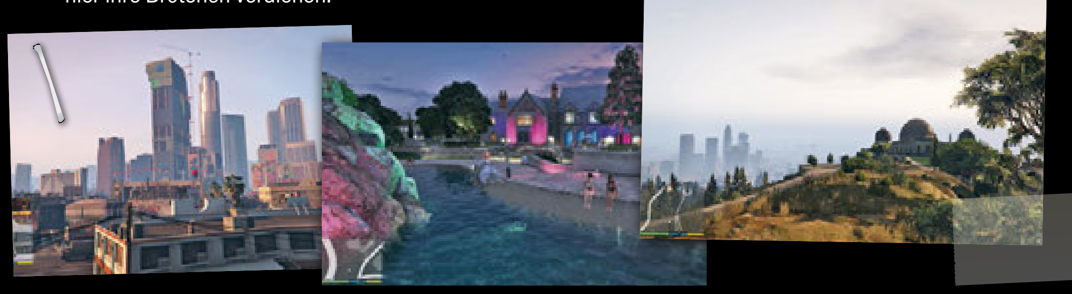
# Imposante Orte

In San Andreas gibt es viele wunderschöne und interessante Orte zu entdecken. Wir präsentieren euch eine kleine Auswahl.





In einer Stadt, die dem realen Los Angeles nachempfunden ist, dreht sich natürlich auch alles um die Filmindustrie. Statt Hollywood Hills heißt die Region in *GTA 5* Vinewood. Am Fuße der Hügel, über denen das berühmte Schild prangt, liegt ein schönes modernes Freilufttheater. Gefallene Filmstars können sich hier ihre Brötchen verdienen.

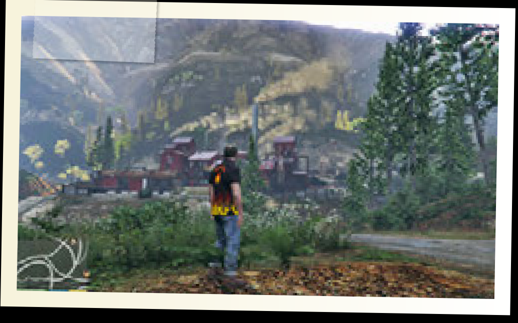


Egal in welchem Viertel man sich gerade bewegt, die Skyline von Los Santos wirkt absolut beeindruckend. Doch es lohnt sich auch, abseits der City die Augen offen zu halten. Auf einem Hügel am Stadtrand liegt beispielsweise das Observatorium und auch ein Nachbau der berühmten Playboy-Villa ist zu entdecken. Im Umland hingegen treffen wir immer wieder auf Aussteiger-Camps und Hippie-Kommunen, die dem Großstadt-Moloch zu entkommen versuchen.







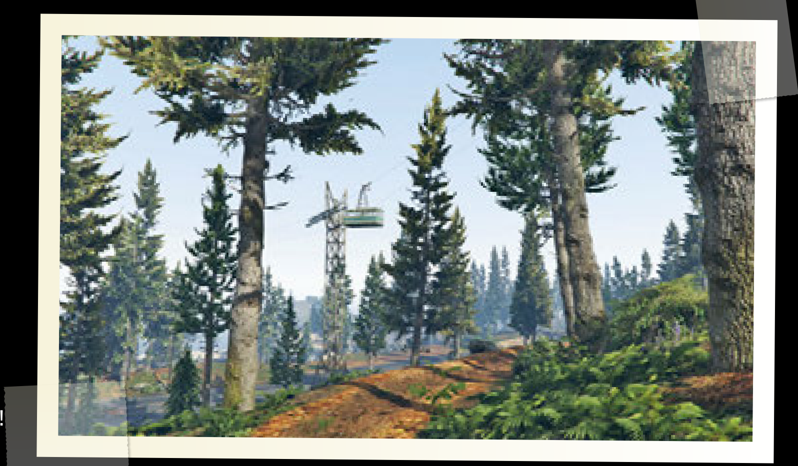


Wir können die alternativen Wurzelzwerge allerdings schon ein wenig verstehen, denn die ländlichen Regionen bieten teilweise wunderschöne Panoramen. Der Anblick des alten Sägewerks inmitten eines Nadelwaldes verschlägt selbst dem schrägen Trevor den Atem und der einsam gelegene Leuchtturm an der Küste bietet ein geradezu traumhaftes Motiv.



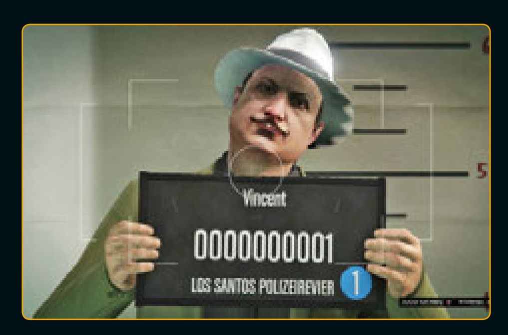
Die Wüste lebt. Das ist nicht nur der Titel einer alten Tier-Doku, sondern trifft auch auf das Gebiet in *GTA 5* zu. Steigt doch auf einen der Berge und genießt die wunderbare Aussicht über den Alamo See. Ihr werdet es garantiert nicht bereuen.

Apropos Aussicht: Steigt doch einmal in die Seilbahn und lasst euch zum mächtigen Berg Mount Chiliad chauffieren. Schon auf dem Weg zur Spitze bietet sich euch ein toller Anblick, der nur getoppt wird, wenn ihr vom Berg auf die Landschaft unter euch blickt. Absolute Pflicht für jeden San-Andreas-Touristen!



# Grand Theft Auto Online

Ihr stiftet gerne Chaos und sucht Leute, die euer Hobby teilen? Im Online-Part von *GTA 5* trefft ihr die passenden Psychopathen!







## 1. Erst mal ankommen

**Kaum seid ihr an der Westküste gelandet, empfängt euch schon Lamar am Flughafen und wirft euch zum Schwimmen lernen direkt in das Haifischbecken, genannt Los Santos. Bevor ihr ins tiefe Wasser dürft, durchlauft ihr jedoch erst einmal ein ausgiebiges Tutorial, um die Spielwelt kennenzulernen. Habt ihr verinnerlicht, wie man illegale Straßenrennen fährt, Läden überfallt und anderen Ganoven die Ware abnimmt, dürft ihr euch frei in der Stadt bewegen, um euer eigenes kriminelles Schicksal zu schmieden. Um auf den ersten Schritten nicht ins Stolpern zu geraten, ist es ratsam, sich die folgenden Ratschläge zu Herzen zu nehmen.**

**Passiv bleiben:** Zu Beginn solltet ihr jeglicher Konfrontation auf offener Straße aus dem Weg gehen und euch nicht mit „den Großen" anlegen, denn das Einzige, was ihr zu Beginn dadurch gewinnen könnt, ist ein schnelles Ableben. Aktiviert den Passivmodus, um nicht von aggressiven Mitspielern über den Haufen geballert zu werden. Doch Vorsicht: Ihr werdet dadurch nicht gänzlich unverwundbar. Wenn ihr aus dem zehnten Stock springt oder von einem Auto überrollt werdet, segnet ihr trotzdem das Zeitliche.

**Auf der sicheren Seite:** Sobald ihr einen fahrbaren Untersatz habt und bei West Coast Customs einkehren dürft, solltet ihr für euer Gefährt eine Vollkaskoversicherung abschließen. Mit dieser könnt ihr euer Fahrzeug im Schadensfall kostengünstig durch eine exakte Kopie ersetzen. Wird es durch einen anderen Spieler zerstört, muss dieser zahlen. Ein Anruf bei Mors Mutual Insurance genügt.

**Geld regiert die Welt:** Auch die von Los Santos. Zwar nehmt ihr euch auch sonst, was ihr wollt, für die Schießprügel und Fahrzeugverbesserungen müsst ihr jedoch bezahlen. Macht aber nicht den Fehler und tragt euer hart verdientes Geld die ganze Zeit mit euch herum, denn sonst werdet ihr selbst schnell Opfer eines Raubüberfalls und seid die Knete wieder los. Überweist euer Bargeld daher per Geldautomat oder Smartphone auf euer Konto bei der Maze Bank. Übrigens: Alle eure Online-Charaktere teilen sich dieses eine Konto!

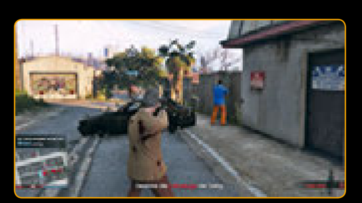
**Seid keine Spielverderber!** Wenn ihr merkt, dass ihr bei einem Rennen unterliegt oder bei einem Job versagt, dann beendet die Partie nicht einfach. So ruiniert ihr zum einen euren Mitspielern nicht den Spaß und kassiert zum anderen trotzdem Reputationspunkte, die für den Rangaufstieg nötig sind. Mit anderen Worten: Dabeisein ist alles!

**Selbstmord ist eine Lösung … in GTA:** Habt ihr euch komplett in Los Santos verlaufen oder seid mit einer Situation restlos überfordert, dann wählt im Menü einfach den Punkt „Selbstmord". Dadurch findet ihr euch kurze Zeit später an einem Krankenhaus wieder und könnt dort von vorne beginnen. Der „einfache Ausweg" kostet euch 500 Dollar oder was immer ihr bei euch tragt, wenn ihr weniger als das euer Eigen nennt.

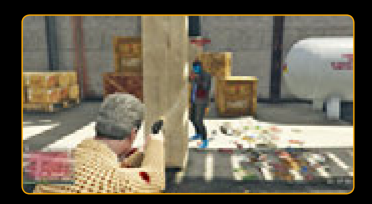


## 2. Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten

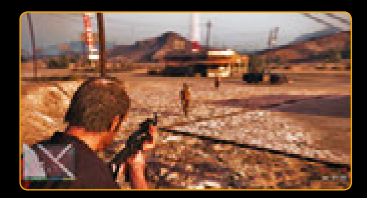
**Wer in Los Santos unterwegs ist, kann sich über Langeweile nicht beschweren. Die Art und Anzahl der Aktivitäten ist schier immens! Von Raubzügen über kooperative Missionen bis hin zu gemeinschaftlichem Dart-Spielen – in *GTA Online* ist für jeden Geschmack etwas dabei.**



**Jobs:** NPCs wie Geralt kontaktieren euch regelmäßig, um euch Aufträge anzubieten, die ihr alleine oder mit anderen Spielern zusammen erledigen könnt. Gerade zu Beginn könnt ihr damit Rufpunkte sammeln, ohne euch mit zu starken menschlichen Gegnern anlegen zu müssen. Versus-Missionen laufen genauso ab, nur dass euch statt Computer-Gegnern menschliche Mitspieler gegenüberstehen.



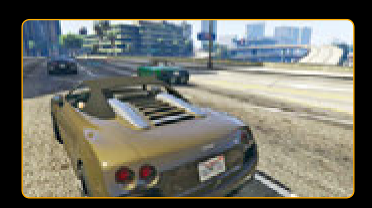
**Deathmatches:** Wer einfach nur Leute über den Haufen ballern will, und Mitspieler mit den eigenen Skills beeindrucken möchte, kommt bei den Deathmatches auf seine Kosten. Ob Jeder gegen Jeden, Team gegen Team, Fahrzeug gegen Fahrzeug oder Last Team Standing – wem der Sinn nach Adrenalin und schneller Action steht, liegt hiermit goldrichtig.



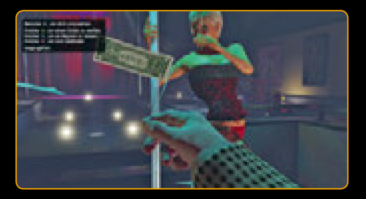
**Überlebenskampf:** Zombies gibt es in *GTA Online* zwar nicht, dafür könnt ihr euch hier alleine oder mit anderen Mitspielern zehn immer stärker werdenden Wellen von Feinden mit Fahrzeug- und Heliunterstützung entgegenstellen und dabei hoffentlich nicht ins Gras beißen. Zwischen den Wellen habt ihr die Möglichkeit, eure Wunden zu verarzten und Munition zu tanken.



**Fallschirmspringen:** Was gibt es Witzigeres, als gemeinsam mit anderen Verrückten aus einem Flugzeug zu springen und dazu noch dreiste Wetten abzuschließen? Richtig, nichts! Fallschirmsprung-Missionen sind quasi vertikale Rennen, bei denen derjenige gewinnt, der wagemutig genug ist, als Letzter die Reißleine zu ziehen, und dann auch noch sicher auf dem Zielpunkt landet.



**Rennen:** Die Waffen ruhen lassen könnt ihr bei einem der zahlreichen Rennen, bei denen euch eine Vielzahl von Fahr- und Flugzeugen zur Verfügung steht. Muscle Cars, Monster Trucks, Quads, Sportwagen, Fahrräder, Motorräder, Kampfjets oder Schnellboote – die Auswahl ist riesig und sorgt für allerlei Abwechslung beim Geschwindigkeitsrausch.



**Freizeitaktivtäten:** Genau wie im Story-Modus könnt ihr auch in *GTA Online* allerlei Nebenbeschäftigungen frönen, die nicht daraus bestehen, andere Spieler von der Straße zu drängen oder ins Jenseits zu befördern. Tragt euren Disput stattdessen bei einer Runde Armdrücken aus oder ladet eure Freunde in euer Appartement ein, um dort zusammen fernzusehen, oder gebt eure letzten Dollars im Stripclub aus.

## 3. Rangbasierte Freischaltungen

**Jeder neu erreichte Rang schaltet Perks, Missionen und Fahrzeuge frei, die euch Vorteile im Kampf gegen eure Mitspieler verschaffen. Auch wer bessere Waffen als die Bleispritze haben möchte, die euch Lamar zu Beginn in die Hand drückt, muss im Rang aufsteigen.**

| RANG | UNLOCKS |
|---|---|
| 1 | Deathmatches<br>Rennen |
| 2 | Monster-Stunts |
| 3 | Tuningwerkstätten<br>Pegasus<br>Raubüberfälle<br>1-gegen-1-Deathmatches<br>Läden<br>Schießstände<br>Spontane Rennen |
| 5 | Garagen<br>Persönliches Fahrzeug anfordern<br>Kino |
| 6 | Stripclub<br>Tennis<br>Golf<br>Darts<br>Armdrücken<br>Flugschule |
| 8 | Captures<br>Import/Export-Garage (Simeon), Joyrider |
| 10 | Kopfgelder (Lester) |
| 11 | Fallschirmspringen |
| 12 | Munitionsabwurf (Merryweather) |
| 14 | Versorgungskisten |

| RANG | UNLOCKS |
|---|---|
| 15 | Überlebenskämpfe, Fahrzeuge aufspüren<br>Tägliche Aufgaben (nur XBO und PS4)<br>Flugzeuge ausschalten (nur XBO und PS4)<br>Fahrzeug zerstören (nur XBO und PS4)<br>Cops ablenken (nur XBO und PS4) |
| 17 | Bullenhaitestosteron (Brucie) |
| 18 | Gang-Angriff (Martin) |
| 19 | Geldtransporter |
| 20 | Heli-Unterstützung (Merryweather) |
| 21 | Fahndungslevel entfernen (Lester) |
| 25 | Abholung durch U-Boot (Merryweather) |
| 30 | Abholung durch Heli (Merryweather) |
| 35 | Söldner schicken (Merryweather) |
| 37 | Annihilator-Hubschrauber |
| 40 | Weg vom Radar (Lester)<br>Spieler aufdecken (Lester) |
| 42 | Buzzard-Hubschrauber |
| 50 | Räuber anheuern (Lamar)<br>Luftschlag (Merryweather) |
| 70 | Rhino-Panzer |
| 100 | Fahrzeuge mit Goldmetallic-Lack<br>Benefactor Dubsta 6x6 (Fahrzeug) |

